lain orguss 02 princess nine outlaw star ranma 1/2 evangelion

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

marzo - aprile '99
rivista + cd-rom L. 12.900
numero 3

ESCAFLOWNE
l'avvento dell'Utopia!

DETECTIVE CONAN
il colpevole sei tu!

AO NO 6 GO
full digital immersion

VAMPIRE MIYU
la serie TV
che ti succhia l'anima!

NEO RANGA

90003
9 771127 337003

PLAY PRESS PUBLISHING

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

benkyo! Tutto su manga e animazione giapponese
Pubblicazione bimestrale con CD-ROM allegato
Numero 3 - Marzo/Aprile 1999

Presidente: *Mario Ferri*
Direttore responsabile: *Alessandro Ferri*
Coordinamento redazionale e Ufficio Stampa: *Luca Carta*

Redazione
Claudio "Totoro" Alviggi
Emanuele "Zelig" Carbone
Marco "Mendo" Guerra
Giovanni "Vacillator" Santucci

Linea grafica rivista:
Claudio Alviggi
Marco Guerra

Linea grafica CD-ROM
Francesco Fondi

Supervisione tecnica e consulenza
Roberto "Ubaldo-Milord" Alviggi

Programmazione, struttura e filmati CD-ROM
Francesco Fondi
Emanuele Carbone

Impaginazione
Claudio Alviggi

Photo Editor
Roberto Alviggi

Consulenza e traduzioni dal giapponese
Nami Kuribayashi
Emanuele Speca

Corrispondente dal Giappone
Shoichi Takeuchi

Redazione
benkyo!
Via Costantino L'Africano 35
84124 Salerno
E-mail: benkyo-mag@usa.net

Hanno collaborato:
Beniamino "P-chan" Finocchiaro, Emanuele "JoJo" Cerrato, Mauro Agnoli, Marco Auditore, JJ Marco, Antonio Vittozzi, Nami Kuribayashi, Emanuele Speca

Servizio Assistenza:
Per ogni problema di installazione o lettura di CD-Rom:
telefono 063701592 e-mailplaypres@uni.net

Si ringrazia:
*Alessandro Falsitta (**Manga Video**), Davide Castellazzi (**Planet Manga**), Dott. Galatoli (**Doro TV**), A. Bulacht (**Avo Film**), V. Della Bruna (**Hazard**), M. Marinoni & L. Damerini (**Mediaset**), Dott.ssa Paolini & il suo Staff (**Rai**), Dario Vallati (**Rock'n'Comics**), Sig.ra Minutelli (**Jtv**), S. Peruzzi & R. Di Meglio (**Nexus**), G. Gilioli (**JJ Models**), Sergio Cavallerin & il suo Staff (**Star Shop Distribuzioni**), Andrea Sabatini (**Duemme Publishing**), Claudio Secondi & il suo staff (**Casa del Fumetto**), Trio Medusa, Dj Osso, Fabrizio Mazzotta, Radio Capital, Susy Blady, Patrizio Roversi, Massimo Dorati, Mary "Misato" Scalese, Fabio "Char" Lotoro*
Si ringrazia particolarmente; **Bruce Willis**, **Monica Lewinsky** *(perché è veramente capace come dicono),* **Carmen Consoli**, **Jack Folla** *(perché ci apre la mente e ci mostra il vuoto che c'è dentro)*

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 433/98 dell'11/9/98. ISSN 1127-3372. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

Editoriale

L'Universo è pieno di misteri. Esistono gli alieni? Cosa ci aspetta nell'aldilà? Chi è in realtà Maurizio Costanzo? Tutti quesiti che accompagnano l'umanità da sempre nel suo interminabile viaggio alla ricerca della verità. Come se non bastassero gli enigmi che ci mette davanti la nostra limitata conoscenza, L'Entità contribuisce alla rinascita del caos primordiale. L'Entità è parte di noi, la osserviamo da anni ma non siamo mai riusciti a capire come sia organizzato il suo complicato organismo, come le sue cellule riescano a lavorare in sinergia nonostante il caos che le contraddistingue. L'Entità è pagata da ognuno di noi, o almeno così dovrebbe essere. L'Entità è gioia, L'Entità è tristezza, L'Entità è noia. L'Entità sa se sei lì a osservarla grazie a misteriosi Kalkoli. Puoi provare altre Entità, ma alla fine non cambia un bel niente. L'Entità ha un nome. L'Entità è chiamata dagli umanidi "RAI". Credeteci, tutto ha un senso. La CIA è una nullità in confronto a quello che è IL mistero per eccellenza. Vi giuriamo, sono mesi che cerchiamo di capire perché uno degli anime più belli degli ultimi anni mai approdato in TV (parliamo di "Sei in arresto!", se non l'aveste capito) è stato interrotto, ma l'unico risultato che siamo riusciti a ottenere è stato di essere inglobati dal caos. Voci incontrollate che sfrecciano nella rete delle reti, centraliniste che ci pregano di attendere, misteriosi dirigenti globali che dicono che questo cartone non è mai esistito. Si parlava di migliaia di bambine che decidevano di diventare poliziotte, della criminalità che gettava la spugna, di autonomi che facevano la pace con le forze dell'ordine. Insomma, le cose stavano cambiando troppo. Non vogliamo essere polemici, per carità, mamma RAI c'ha provato, e quindi non si può attaccare. Forse è andata male, e una trasmissione o telefilm o cartone animato che va male difficilmente ha diritto ad un'altra chanche (un esempio per tutti: il varietà "Crociera" che ha chiuso dopo appena UNA puntata!). Il fatto è che non capiamo il perché di tanta segretezza! Ma anche questo è il bello della vita...
Consoliamoci con le succulente novità di questo numero di benkyo!, che con l'interfaccia del CD completamente rinnovata, filmati di tanti nuovi titoli, spot e tutto il (molto) resto, dovrebbe placare la vostra sete di animefan per altri due mesi. Non ti preoccupare animefan, qui c'è chi pensa a te (Peter Rei? NdVacillator)(sapevo che non avresti resistito NdMendo).
P.S. - Ufficialmente, pare che gli altri episodi siano ancora al doppiaggio.

La Redazione

Immagine di copertina: Neoranga
©1999 Noburo Aikawa/Pony Canyon - Studio Pierrot - Marubeni

table of

Vampire Princess Miyu

L'inquietante principessa dei vampiri è una ragazzina dagli occhi gialli che ci farà tremare. Passione e mistero, atmosfere oniriche e musiche tradizionali per un cartone "magico".
Una delle storie più belle di sempre si svela ai vostri occhi, solo per voi, a pagina

20

Vampire Princess Miyu ©N.Kakinouchi/Miyu Production Committee/TV Tokyo

Meitantei Conan

Eccolo qui, è arrivato, il detective junior più popolare in Giappone. Valente investigatore, Shinichi si trova ringiovanito all'età di 8 anni. Riuscirà a scoprire il colpevole ora che è solo un bambino? Scopritelo a pagina

22

Meitantei Conan ©G.Aoyama/Shogakukan-Yomiuri TV-Polygram-Shogakukan Production-Toho-Kyokuichi

Colla e vinile

Siete appassionati di modellismo? Non lo siete ma vorreste esserlo? Avete visto in negozio un bellissimo modellino di Lamù ma non volete comprarlo perché non sapreste montarlo? Non vi preoccupate, ci siamo qui noi... Vi presentiamo i consigli di esperti del settore per costruire e colorare i vostri modellini preferiti. A pagina

42

Outlaw Star ©Morning Star-Sunrise/Shueisha-Sotsu Agency

Outlaw Star

Fuorilegge, gatte, astronavi, androidi, bazooka a ripetizione, pistole a onde moventi... tutto questo e molto di più in Outlaw Star!
Imbarcatevi anche voi assieme a Jin, Jim, Melfina, Suzuka e Aisha sull'Outlaw Star.
I biglietti si comprano a pagina

44

Living in Japan

Volete sapere tutto su come vivono i Giapponesi, cosa fanno, cosa mangiano, come si divertono, eccetera eccetera? Allora seguiteci, da questo numero vi illustreremo gli aspetti più nascosti del Giappone. A pagina

35

Escaflowne ©Sunrise-TX

Escaflowne

Una delle serie TV più belle degli ultimi anni è finalmente stata importata in Italia. Magia, robot, mistero, illusioni, tutto questo e anche di più in Escaflowne. Per voi a pagina

13

Il contenuto del CD: istruzioni per l'uso

Benvenuti nel CD-Rom di benkyo! L'interfaccia é stata completamente rinnovata, ed è pensata per un PC con Windows 95 (o 98) installato. Se tutto funziona come deve il CD si attiverà da solo quando l'inserirete nel lettore del vostro computer. Se non dovesse funzionare (magari perché avete l'AutoPlay disattivato) entrate a mano nella cartella del CD tramite Gestione Risorse, ed eseguite il programma **Start.exe**.

Chi invece non vuole usare l'interfaccia grafica che abbiamo così faticosamente creato, o semplicemente non possiede un computer con Windows (per esempio Macintosh o Amiga), può tranquillamente "navigare" a mano nel CD e visualizzarne i contenuti col suo programma preferito.

E ora iniziamo a spiegare le directory:

/SOFTWARE

In questa cartella sono contenuti alcuni programmini shareware, necessari o utili per la fruizione del CD-Rom. A seconda del sistema usato ci sono tre sottocartelle (/AMIGA, /MAC, /WINDOWS).

/SOFTWARE/WINDOWS

Contiene l'INDISPENSABILE WinZip 6.3 (in arrivo il 7.0), un programma per "decompattare" i file a cui spesso si fa riferimento nel CD. Entrate nella cartella e fate partire SETUP.EXE. ACDSEE32 é un comodissimo e praticissimo visualizzatore di immagini (qui in Reda lo adoriamo) (perchéeee? NdMendo), se non ne avete già uno, installatevelo. Per installarlo basta far partire ACDSEE32.EXE. KISSPC é il "giochino" per vestire (o svestire...) i propri beniamini degli Anime. Sono presenti due versioni: PLAYKISS.EXE e PLAY-FKIS.EXE.

/SOFTWARE/MAC

Contiene lo StuffIt per decompattare gli altri file presenti, che sono un visualizzatore di immagini e il player KISS, entrambi compressi in HQX. Naturalmente per poter usare lo StuffIt dovete avere il programma BinHex, che non è possibile includere sul CD per problemi di compatibilità.

/SOFTWARE/AMIGA

In questa directory è contenuto il software necessario per i computer Amiga. C'è innanzitutto Lhex, per decompattare i file. Come programmi trovate Visage e Play16, che sono rispettivamente un visualizzatore d'immagini e un player musicale, e l'ultima versione di Isis, per vedere gli Mpeg (quest'ultimo richiede PowerPc e, preferibilmente, una scheda grafica). Gli altri file sono di supporto ai vari programmi, le informazioni necessarie sono contenute all'interno degli archivi stessi.

/VARIE/FILEKISS

Qui ci sono le varie "bambole" per il KISS. Vanno bene per ogni "player" Kiss, che trovate nelle directory */software/vostrocomputer*.

VARIE/FILMATI

Qui ci sono alcuni filmati "extra".

VARIE/VARIE

Come suggerisce il nome, in questa directory potete trovare un po' di tutto: GIF animate, screensaver, icone e chi più ne ha più ne metta!

/FILMATI

Contiene gli MPEG delle recensioni. Gli utenti Windows potranno vederli anche usando il "Lettore multimediale" presente sul CD di installazione di Windows alla voce Multimedia. Nel caso ci dovessero essere problemi, si può passare all'AMOVIE.EXE, che si trova nella cartella Windows del vostro Hard-Disk.

/MIDI

Una compilation di file MIDI tratti dai più begli anime in circolazione. Anche qui é consigliato il "Lettore multimediale".

/GALLERY

E' una galleria di disegni realizzati da appassionati.

/PUBBLICITA'

Altre "assurde" pubblicità, provenienti direttamente dal Giappone!

/IDOL

In questa directory abbiamo inserito delle immagini di "Idol", le famose cantanti "usa e getta" giapponesi.

/REPORTAGE

In questa directory ci sono i filmati di un'esclusiva intervista al Trio Medusa.

/REDAZIONE

Qui invece potete trovare le schede dei vostri redattori preferiti, in formato HTML, visualizzabile con programmi come NetScape o Internet Explorer.

/LETTORI

Questa directory è tutta per voi! E' qui che mettiamo TUTTO il materiale che ci mandate: disegni, racconti, pagine personali... tutto quello che volete. L'indirizzo a cui spedire il materiale lo trovate nella Posta, a pagina 49.

Per ottenere una migliore visualizzazione dei filmati è preferibile settare la dimensione dello schermo a 640x480 pixel.

STOP the press!

Rapidi! Rapidi! Operativi! Vista l'enorme quantità di notizie dal Giappone, questo spazio è stato ristretto al minimo. Si comincia!

Video

Nuovi arrivi e graditi ritorni in casa Dynamic Italia. Il primo OAV della "Saga delle sirene" era apparso per la Manga Video, mentre il secondo, intitolato "***La ferita della sirena***", farà capolino con una bella D sulla costola. La storia, oltre ai soliti due immortali, vede protagonista un ragazzino "inquietante", e non ci sbilanciamo troppo se ve lo consigliamo ad occhi chiusi. Dove dovete aprirli, invece, è sulla seconda serie di OAV di Kojiro dei Fuma intitolata "***Kojiro - La Guerra delle Spade Sacre***". Ricordiamo che la serie, ambientata ai giorni nostri, parla di un giovane shinobi del clan dei Fuma, dotato di straordinari poteri, e della spada Furinkazan (la spada che manca poco faccia anche il caffè! NdVac).

Dalla Polygram/Manga Video, in questi mesi è in vendita la serie fantacybermegafavoleipermegamagicultrairresistibile ***A.D. Police*** (in realtà è solo fantacyber NdR).

Ma forti nubi dubbiose si affacciano all'orizzonte: la Universal ha comprato la Polygram, ciò potrebbe comportare un cambio di marcia sia per la Manga Video italiana che per quella inglese. A proposito di quest'ultima, purtroppo le versioni in DVD dei suoi prodotti non godranno dell'audio italiano, infatti non è stata avanzata nessuna richiesta verso l'Italia per i master del doppiaggio.

La Yamato Video ha annunciato, se non erriamo, gli ultimi due episodi della serie "***Due Come Noi!***" (Noi chi? NdTotoro) (E dai che è vecchiaaa! NdR): "***Cercamici scassafamiglie (vatti a fidare di Mitsuhashi)***" e "***Il biondo, il basso e il porcospino (c'era una volta in Chiba)***". I titoli sono tutto un programma, Ito & Mitsuhashi tornano a colpire!

Gokinjo Monogatari ©Ai Yazawa/Shueisha/Toei Doga

Please Save My Earth ©Saki Hiwatari

Ningyo no mori ©Rumiko Takahashi/Shogakukan-Victor Entertainment

Manga

La Planet Manga continua a stupirci con i suoi titoli. Se da un lato ***Marmalade Boy*** frena, divenendo mensile, dall'altro ci farà curiosare ne "***I Cortili del cuore***" (***Gokinjo Monogatari***), manga da cui è stata tratta la serie TV omonima (almeno per le versioni italiane). E sempre parlando di manga fortemente collegati ad anime, riprende la pubblicazione delle avventure di Lina, cioè il manga di "***Slayers***", con una nuova serie. Sempre nel binomio anime-manga (che con videogames diventa trinomio NdUby), è stato annunciato "***RyuKnight***", una serie di 6 vol. Jap pubblicata su V-Jump della Shueisha, di cui esiste anche il videogame ed una serie di OAV. Svelato finalmente il titolo del bishonen (manga omosex per ragazze) che doveva pubblicare la Marvel: è "***New York New York***" ed è una storia poliziesca con risvolti "delicati". Rimanendo in tema di giustizia, avete visto "Il Negoziatore" col mito Kevin Spacey? Noo? Male, perché un nuovo fumetto della Planet, "***Yugo***", avrà per protagonista "un collega" di Spacey. Cambio di rotta per "***Proteggi la mia Terra***" che da maggio uscirà solo in libreria, in volumetti da 144 pagine.

Interessante è la proposta della Rock'N'Comics che fa uscire in libreria "***Enya***", un fumetto italiano disegnato in stile manga. Che un giapponese l'abbia disegnato nella Certosa di Pavia?

Patlabor ©Headgear/Emotion/TFC

Dalla Star Comics continuano i recuperi di manga storici: "*Patlabor*" e "*Sanctuary*" dovrebbero essere i prossimi. Sul fronte novità pare proprio che la Star sia la vincitrice del Toto-"***H2***" e Toto-"***Sakura Mail***" (il superenalotto, no? NdAV), in più è previsto anche ***Rekka no Hono*** (***La fiamma di Recca***), un manga d'azione di cui esiste anche una serie TV. E sul vecchiume? Beh, c'è l'idea di una ristampa de "***I Cavalieri dello Zodiaco***". Concludiamo con la bellissima Play Press Publishing, casa editrice che pubblica in Italia uno dei capolavori di Haruka Inui: lo stupendo ***Ranmaru XXX***. In occasione dei mesi di luglio e agosto, uscirà un numero doppio con ben 13 storie che vi terrà compagnia per tutta l'Estate (Ehi ragazzi, sono stato troppo sfacciato?) (Buuu, andate a laurà barbùn! NdLettori).

Anime mart

In attesa di nuovi modellini della J.J. Models, può essere una buona occasione per procurarsi le ultime copie di quelli di ***Sailormoon*** e ***Lupin III*** che sono in via d'esaurimento. Uomo avvisato...

Ma se i modellini non vi intrigano e amate la tecnologia, perché non pensare ad ***Anime***, la prima enciclopedia multimediale in CD-Rom sull'animazione giapponese della Duemme Publishing? Si tratta di un'opera che comprende, oltre a schede tecniche con trame e autori, anche filmati e "incisioni" dei principali cartoni. Il primo numero era dedicato ai Robot, il secondo alla Fantascienza.

What's up on TV?

Liofilizzato per motivi di spazio, iniziamo dicendo che ufficialmente la serie "***Sei in Arresto!***", trasmessa su Raiuno, è stata sospesa al quinto episodio - il sesto nipponico perché il quinto in Italia è stato censurato - in quanto aveva gli altri ancora da doppiare (tra l'altro, nel quinto c'era Romano "Actarus" Malaspina che dava la voce all'Ispettore). Per il futuro, Mediaset dovrebbe trasmettere le serie TV di ***Nadesico*** e ***Utena*** (ribattezzata Ursula per la versione italiana); per quanto riguarda ***Slam Dunk***, la serie dovrebbe avere "allegato" un magazine condotto da Emanuela "Lina" Pacotto, e ciò fa diminuire le probabilità di vederlo sulla Mediaset. Ma per maggiori informazioni vi rimando ai prossimi numeri. La sorpresa maggiore, però, è venuta da Raitre che nella trasmissione "***Turisti per Caso***" si è recata a Tokyo. Tra luoghi comuni, umanità varia e affascinanti inquadrature, i conduttori sono andati alla Bandai ad intervistare la creatrice dei Tamagotchi (nella sala d'attesa hanno una miriade di modellini di Gundam), e in un "localino" dedicato a Cutey Honey. Se avete l'età guardate pure sul CD-Rom.

Shojo Kakumei Utena *©Be Papas-Chiho Saito/Shogakukan-Utena Project/TV Tokyo*

Top Ten

1°	I cieli di Escaflowne 1
2°	Neon Genesis Evangelion 5
3°	Le nuove avventure di Ranma 1/2 14
4°	Grande Mazinga VS Getta Robot
5°	Ranma 1/2 - The Movie 3
6°	Dragonball Z - Special 2
7°	City Hunter - Special 4
8°	Robotech II 22
9°	Sakura Mail 2
10°	Bastard!! 3

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-9749003 e Star Shop Distribuzione, Via dell'acciaio 9, Zone ind.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931

L'angolo (bagno) di Cloaca-Man

Rapidissimamente, il fetido Cloaca ci ha consegnato un foglietto di carta (naturalmente igienica), con scritto sopra: "***Orphen il mago***, ***Gasaraki*** e il manga di ***Boku no Marie***", ma che avrà voluto dirci in realtà?

Giovanni "Vacillator" Santucci

Majutsushi Orphen *©Akita/Kadokawa Shoten-TBS*

hot off the press!

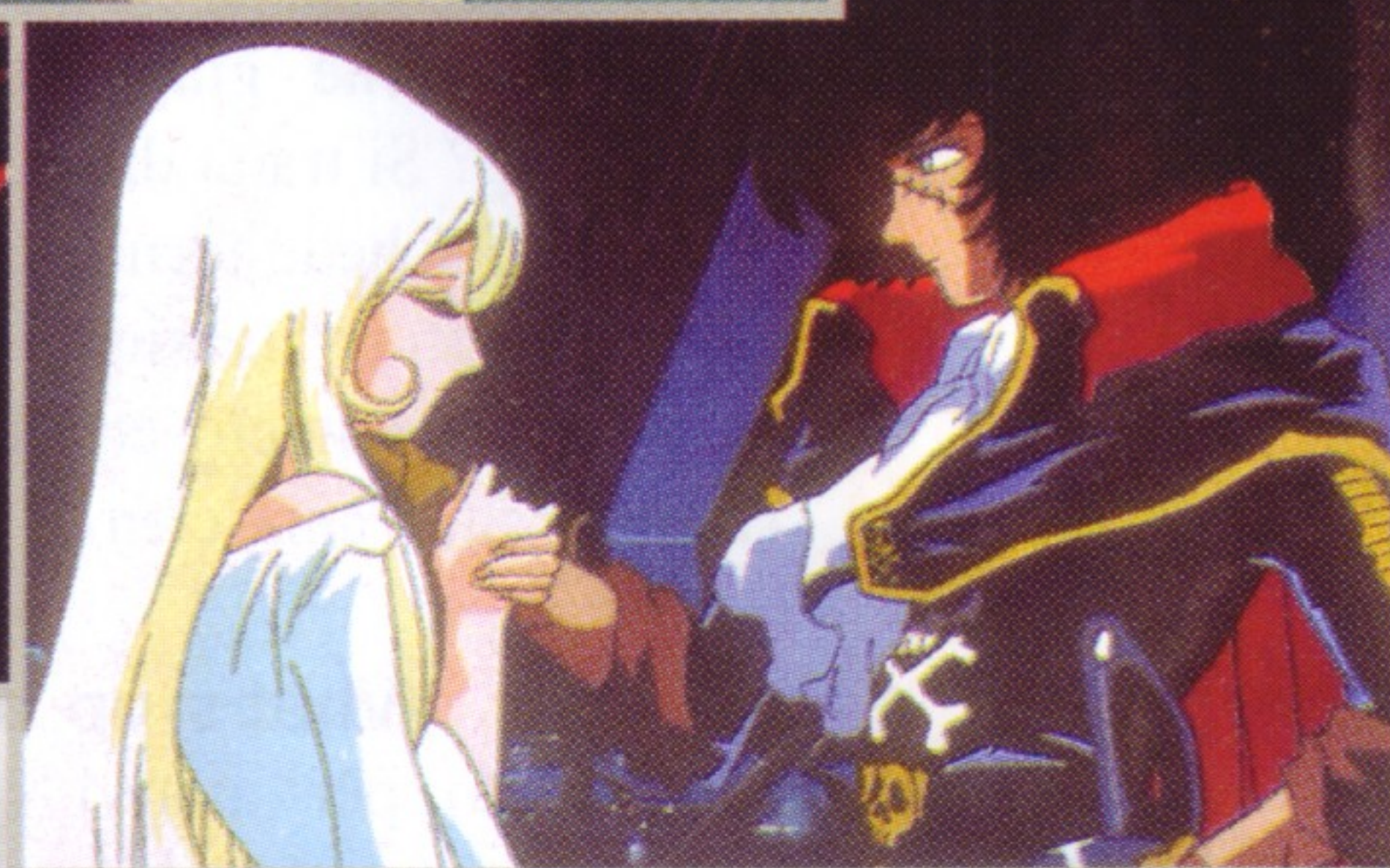
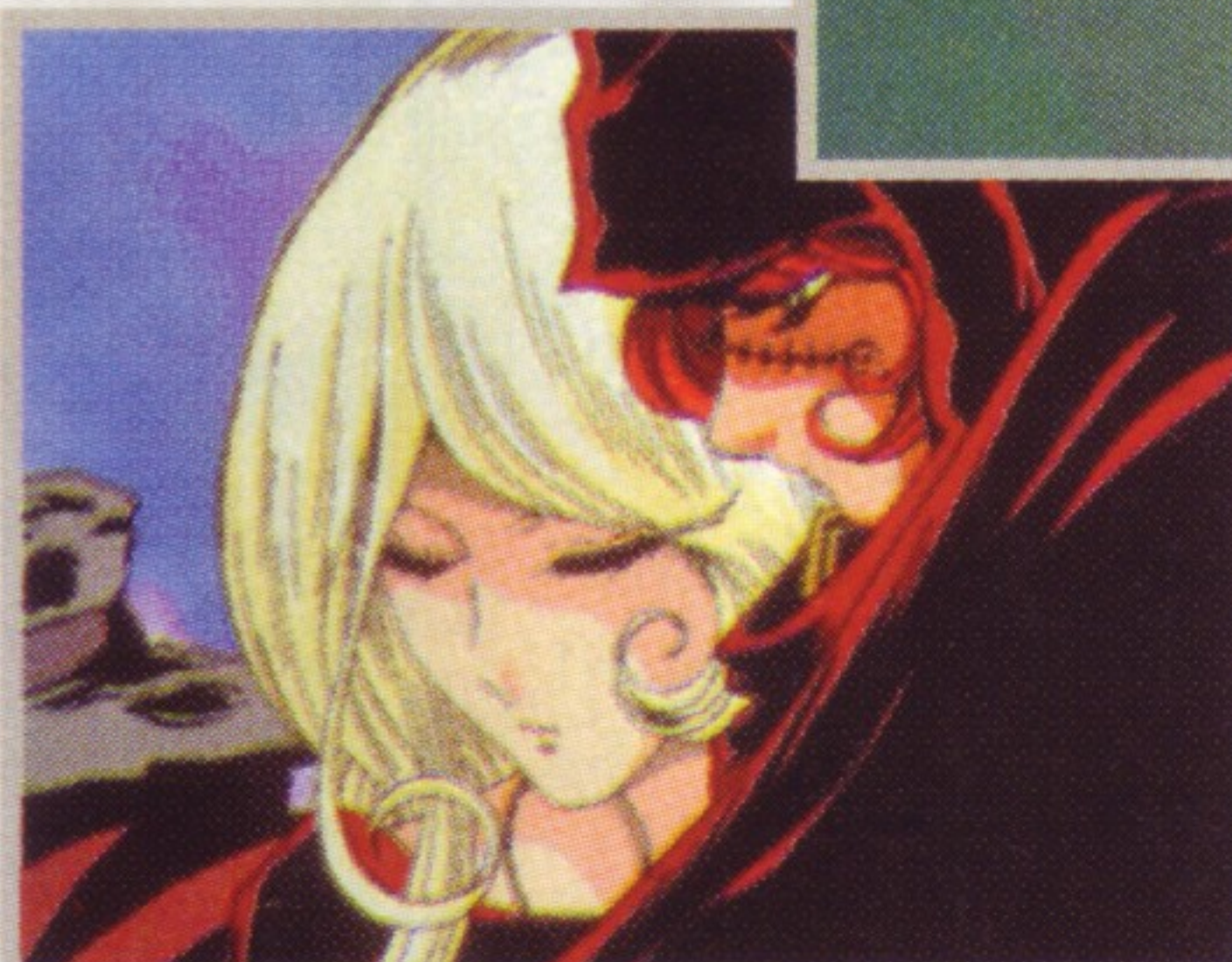
Vacillator non capisce un c@%%o!

E dov'è la novità, direte voi. Ma andiamo con la notizia! Nella recensione della serie dei Super deformed di Oh, mia dea! (Ah! Megamisama: Chicchaitte koto wa benri da ne), apparsa sul numero 1 di "benkyo!", tal pseudo-recensore aveva espresso dei dubbi sulla possibilità commerciale della serie. Bene, giusto per smentirlo, dal 18 dicembre è in vendita in Giappone la prima cassetta (o Laser), da un'ora, contenente i primi otto episodi della serie.

Cime Celesti Tempestose

Da gennaio è iniziata sul canale satellitare Wowow (quello di Anime Complex e Brain Powerd) una nuova serie fantascientifica, "Seikai no Monsho" (La cima celeste), di cui vi raccontiamo un po' di trama (ma come siamo bravi...). In un prossimo futuro il pianeta Martin viene invaso dagli Arv, un gruppo intenzionato a creare un impero galattico, e viene governato da Rock Rin. Sette anni dopo, Jinto Rin, figlio di Rock, entra a far parte dell'esercito. In realtà il ragazzo non è assolutamente interessato alla vita militare, quanto piuttosto ad andare a bordo di una nave spaziale dove poter incontrare la nipote dell'Imperatore degli Arv. L'incontro cambierà per sempre le loro vite...
La storia è tratta dall'omonima serie di racconti di Morioka Shibu, mentre alla regia c'è Yasuchika Nagaoka, già conosciuto in Italia per la regia degli OAV di Cutey Honey.

Il servizio recapiti di Kiki: il migliore del 1998

Anche se con un po' di ritardo, è tempo di bilanci del 1998. Negli Stati Uniti, nel secondo numero di dicembre dell'autorevole Entertainment Weekly, la versione Home Video di "Kiki's Delivery Service" è stata eletta miglior prodotto Home Video del 1998. Ty Burr, giornalista di EW, ha commentato: "Even as the characters speak in the familiar cadences of Janeane Garofalo, Debbie Reynolds, and the late Phil Hartman, Kiki remains a beguiling fever dream of childlike nostalgia", esprimendo quindi tutta la gioia e il divertimento che questo anime gli ha procurato. Questo non può che rallegrare anche noi, dato che il gradimento delle opere dello Studio Ghibli negli U.S.A. è un ottimo biglietto da visita per l'ingresso in Italia.

La Detective Conan in gonnella

Yoshito Asari, creatore di "Wahaman" e del fuori-di-testa "Uchu Kazoku Carl Binson" (l'introvabile numero 5 di Animania prima edizione di un lontano passato ne conteneva la recensione), ha sfornato una nuova serie sul numero 24 del '98 di Ultra Jump: "Girl Detective Agency: The Kaneda Hajime Files". A differenza delle sue prime storie a sfondo fantascientifico, questa è molto più realistica... più o meno, in quanto protagonista è Kaneda Hajime, una normale scolaretta che risolve i crimini per hobby. La serie, benché palese parodia di Detective Conan, se ne differenzia perché qui la tipina non si prende troppo sul serio, e inoltre gli adulti si comportano più realisticamente nei confronti di questi "bambini impiccioni" (li sculacciano per bene? NdTotoro).

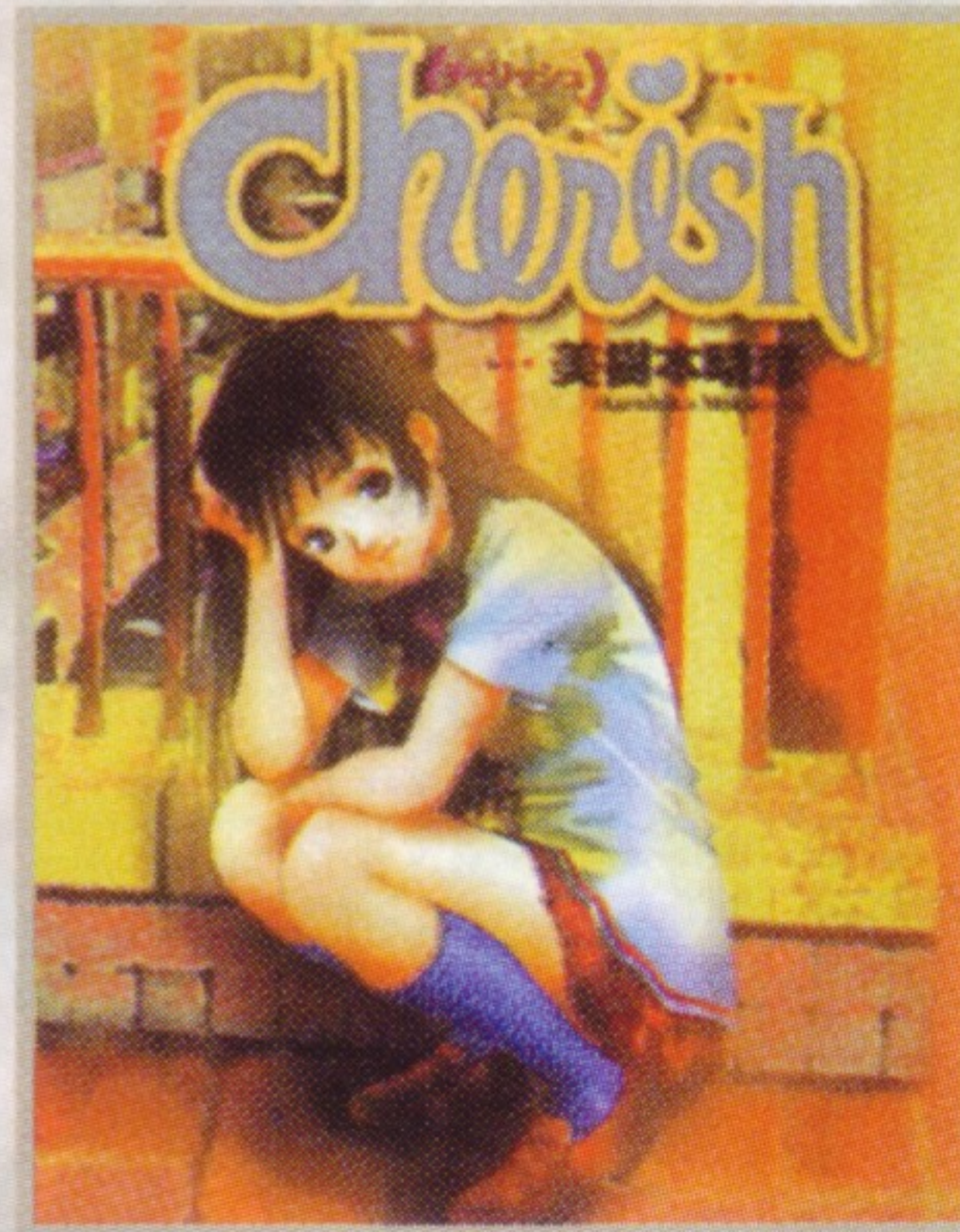
Prima di Sol Bianca, l'alba bianca

Mentre qui in Italia è prossima l'uscita della serie del 1990-91, da due OAV, di "Sol Bianca", in Giappone sta per uscirne una nuova di sei episodi. La supervisione sarà a cura del character designer della prima, Naoyuki Onda, mentre la regia e la continuity sono curate da Hiroyuki Ochi, già visto all'opera in "Armitage III".
La nuova serie è una sorta di prequel agli avvenimenti della vecchia, e mostra come uno dei mem-bri della squadra entri a far parte dell'equipaggio. Naturalmente i protagonisti sono gli stessi, ovvero quel gruppo di piratesse spaziali cerca tesori: la leader April, l'esperta d'armi Janny, la diplomatica Feb, la genietta June, May e la mega-astronave Sol Bianca. All'inizio della storia vediamo che un tesoro appartenente ad April (un'antica pistola) è stato rubato. Il gruppo segue una pista e arriva a un'asta di antiche armi su una nave. Le ragazze decidono allora d'irrompere nell'asta e rubare tutte le antichità tra cui la pistola. Prima di mettere in atto il piano, però, entra in scena May, un'orfana di guerra. Diventerà May il quinto membro dell'equipaggio? Quali saranno i segreti della Sol Bianca? E che ne so, compratevi la serie in vendita in Giappone dal 25 luglio.

L'oro del Capitan Harlock

Se avete avuto modo d'informarvi un po' sulle ultime uscite in Giappone (quando benkyo! doveva ancora veder luce, naturalmente...), avrete notato che recentemente sono stati editati un nuovo film di Galaxy Express e la serie di OAV di Queen Emeraldas. In comune queste due opere hanno l'autore, che risponde al nome di Reiji Matsumoto, conosciuto soprattutto per Capitan Harlock. Proprio quest'ultimo è il protagonista della nuova serie di 6 OAV in uscita nel paese del Sol Levante, intitolata "Harlock Saga, The Ring of the Nibelung: Gold of line". Il titolo è già tutto un programma, ed è pieno di misteri derivanti dai problemi di traslitterazione: su un comunicato ufficiale in inglese è scritto "Gold of line", ma traducendo dal giapponese si ottiene "Rhein Gold". Ma quello che conta è la storia, tratta dall'originalissimo manga omonimo, pubblicato esclusivamente su Internet, in lingua inglese, all'indirizzo http://www.lemeshnet.or.jp/shinchosha/comics_e/index.html (avviso ai naviganti: il sito è lentissimo! NdTotoro). La serie segue debolmente l'opera omonima di Richard Wagner, non ricalcandola appieno. Protagonisti della vicenda sono, oltre al sopracitato pirata tutto nero, anche Tochiro, Emeraldas, Metel, Tadashi. Questa comunque non è ancora l'opera definitiva di Matsumoto, quella che dovrebbe collegare e spiegare finalmente tutti gli "universi". Il mito, comunque, supervisiona questa serie diretta da Tatsuhiro Takeuchi (l'ultimo Jungle Taitei). Al character design c'è Shibue Motohashi (Fushigi Yugi), e le musiche di Kaoru Wada (Silent Moebius,

Harlock Saga ©Reiji Matsumoto-Shinchosha-Bandai Visual-81 Produce

Angelic Layer ©CLAMP

Cherish ©Haruhiko Mikimoto

3x3 Eyes, Kishin Heidan) sono state registrate a Mosca.

Tekken film

Dopo la serie di due OAV, il picchiaduroso gioco di Tekken ha visto confermato il progetto del film. Per un gioco così spettacolare, il prodotto non poteva non essere all'altezza. Il lungometraggio sarà interamente in Computer Grafica, renderizzato e con tecniche di motion-capture. A garantire l'effetto c'è una nuova tecnica che animerà bene la pelle e i muscoli. Si vocifera che il budget sia di 60 milioni di dollari e che al lavoro ci siano 200 animatori. Se ciò è effettivamente vero, il film risulterà uno dei più costosi dell'animazione giapponese.

Enter Sandman...

Anche se non strettamente legato al mondo dei manga, vi riportiamo una notizia interessante in occasione del decimo anniversario del poetico Sandman della Vertigo/DC. La DC ha commissionato a Yoshitaka Amano un poster. Il nipponico autore è famoso per aver realizzato il character design dei giochi di "Final Fantasy" e di alcuni anime come "Vampire Hunter D" (edito in Italia) e "Tenshi no Tamago". Chissà che il poster non diventi uno strumento per invogliarvi a leggere questa poesia per immagini.

Sandman ©1993 DC Comics

Il nuovo Adachi

Mentre in Italia si attende il ritorno delle opere di questo osannatissimo autore, in Giappone viene messo in onda il seguito della sua opera più famosa: Touch. Conosciuto in Italia con il titolo "Prendi il mondo e vai", la serie parla di due gemelli, Kim (Kazuya) e Tom (Tatsuya), il primo stella della squadra di baseball della scuola, lanciata verso la vittoria del campionato nazionale, il secondo pigro nullafacente. Sennonché, in un incidente automobilistico, Kim perde la vita e toccherà a Tom rimboccarsi le maniche per far avverare il sogno del fratello. La nuova serie "Touch: Sorezore no Kisetsu" (Touch: le stagioni dei cambiamenti) è il seguito della precedente e ha luogo tre anni dopo. La maggioranza degli elementi della squadra è andata ognuna per la propria strada, ma il triangolo amoroso tra Tom, la bella team manager e amica Minami, e la memoria del defunto Kim rimane ancora. Il tutto condito da un torneo internazionale di baseball. Molto particolare è lo spazio in cui viene trasmesso: il venerdì alle 9:00 su NTV (e fin qui niente di male), nel contenitore "Kinyo Roadshow" che, per chi non è pratico di programmi nipponici, è dedicato alla programmazione di prime tv di film d'azione americani o altri prodotti di larga audience. Visto come rispettano Adachi in Giappone?

Dammi un'altra libbra Boe

Benché l'attuale serie di Rumiko Takahashi (autrice di Lamù, Ranma 1/2 e Maison Ikkoku) Inuyasha proceda a gonfie vele, la regina dei manga ogni tanto torna su qualche sua storia lasciata in sospeso. E' il caso di "1 Pound Gospel" che, nel numero 51 del 1998 di Shonen Sunday, presenta un nuovo capitolo della serie. Note dolenti: sembra che sia un episodio isolato, indi per cui un nuovo volume (e la conseguente pubblicazione in Italia) sembra ancora lontano.

Sei in Arresto! Al cinema (Non hai pagato il biglietto, eh? NdVac)

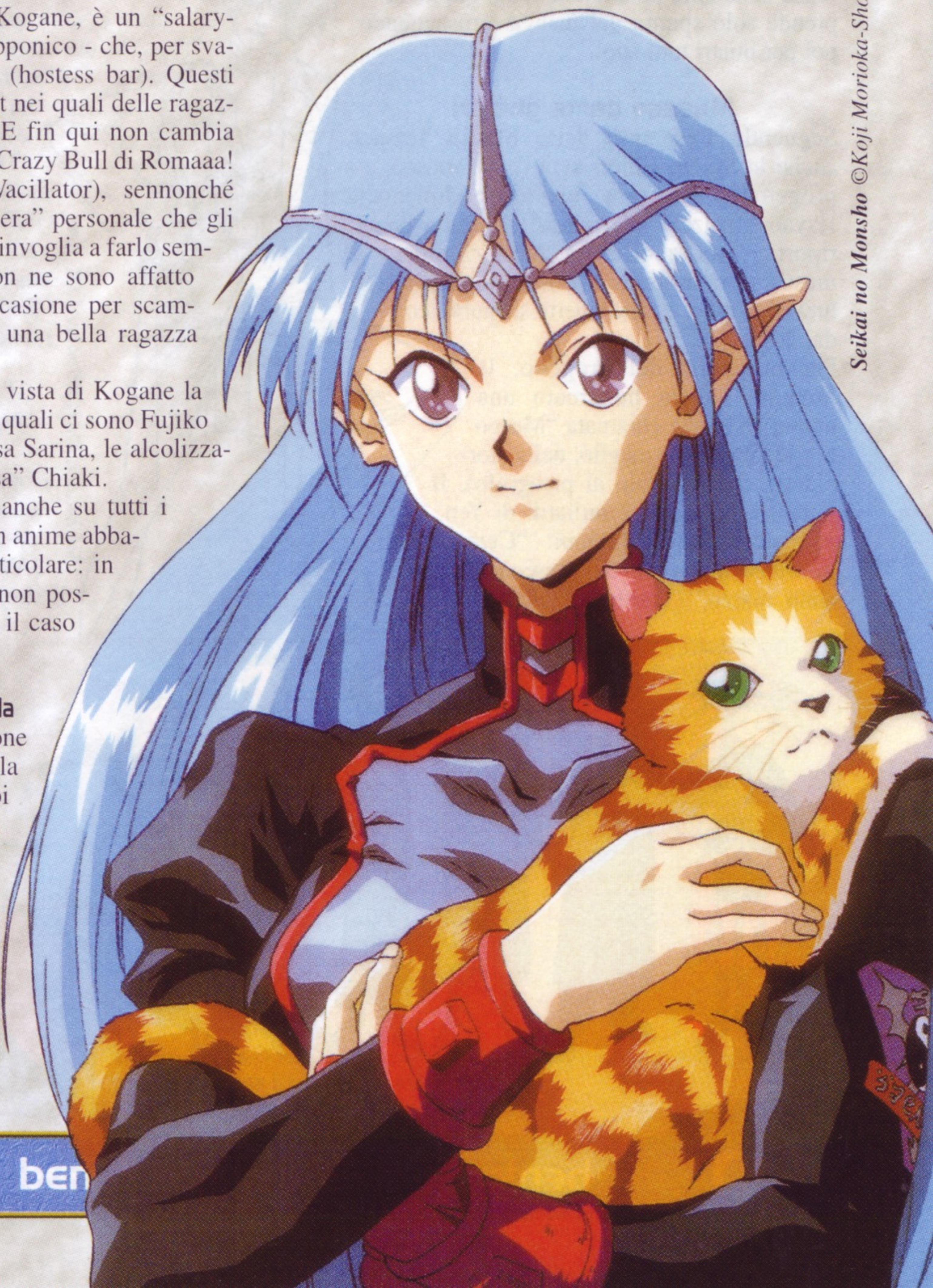
Dopo gli assaggi televisivi, dovreste ben conoscere la serie TV di "Sei in Arresto!". Nella terra del Sol Levante ad aprile è prevista l'anteprima del primo lungometraggio cinematografico dedicato a Natsumi e Miyuki, intitolato "You're Under Arrest! The Movie: Previous Night". Alla regia c'è Junji Nishimura, Shinji Murata al mecha design, Kenji Kawai alle musiche, Atsuko Nakajima al character design, la Victor Entertainment alla produzione. Dalle indiscrezioni pare che la storia sarà un po' più "seria" del solito, le nostre poliziotte e tutta la centrale di Bokuto questa volta dovranno fronteggiare un attentatore dinamitardo! Assieme a questo verrà proiettato anche il terzo film di Tenchi: Tenchi Muyo! in Love 2! (e notate In Love 2!).

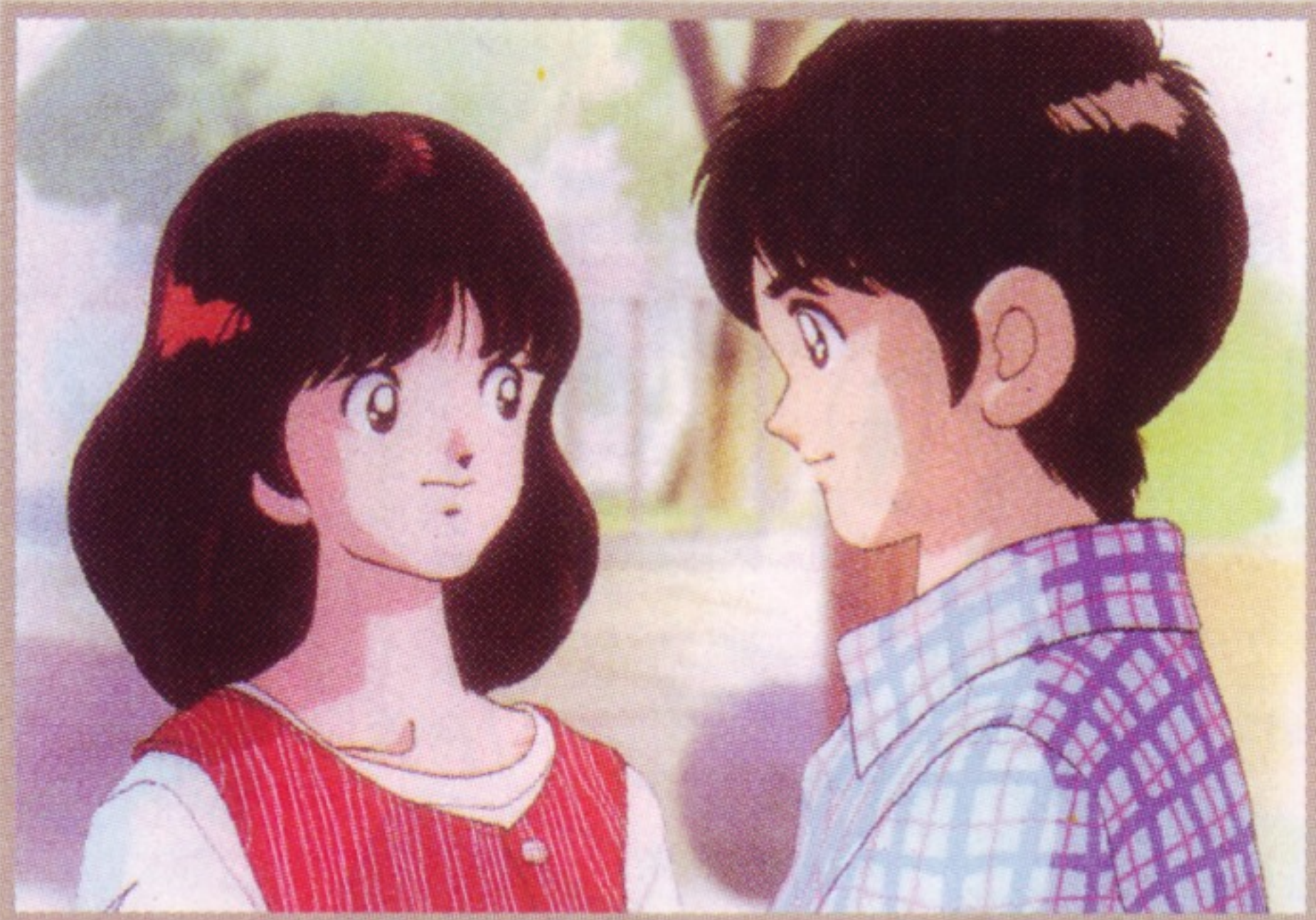
Viva i Kabakura!

Stanchi dei soliti combattimenti in TV? Alle 23:55 su TBS trasmettono una serie molto interessante. Il protagonista, Kogane, è un "salaryman" - un tipico impiegato nipponico - che, per svagarsi, si reca in un kabakura (hostess bar). Questi locali sono cocktail bar/cabaret nei quali delle ragazze servono ai tavoli da bere. E fin qui non cambia molto dai tipici pub italiani (il Crazy Bull di Romaaa! Soniaaaa! Mon amour! NdVacillator), sennonché ogni cliente ha la sua "cameriera" personale che gli versa da bere, e ovviamente lo invoglia a farlo sempre di più... Gli avventori non ne sono affatto dispiaciuti: quale migliore occasione per scambiare quattro chiacchiere con una bella ragazza seduta vicino a loro.
La serie analizza dal punto di vista di Kogane la vita delle kabakura-girls, tra le quali ci sono Fujiko dal passato misterioso, la briosa Sarina, le alcolizzate Chiho e Midori, e la "famosa" Chiaki.
Naturalmente ci si concentra anche su tutti i salarymen clienti del locale. Un anime abbastanza reale tranne per un particolare: in Giappone clienti e cameriere non possono stringere relazioni. Ma è il caso di condannarlo per questo?

S-Barbie dagli occhi a mandorla

Ma lo sapete che il Giappone dalla fine degli Anni '60 ha la propria Barbie (embè, noi abbiamo Tanya! NdR)? Non famosa quanto la bambolona americana, Rika-chan ne ha la stessa avvenenza (insomma...). Dopo una serie di OAV, viene adesso realizzata una serie televisiva trasmessa il martedì alle 18:30 su TV Tokyo. Signore e signori, la trama: Rika è la classica liceale dell'Istituto Telegia che conduce una vita normale, senza sapere che sta per diventare la regina di Doll Land, l'impero delle bambole; infatti Orie, la madre di Rika, era la regina dell'impero che, come la madre di Bia (o Samantha in Vita da Strega), si innamorò di un umano e venne a vivere sulla Terra. Dieci anni dopo i genitori di Rika sono passati a miglior vita e il Dottor Scarecrow, un losco figuro in grado di trasformarsi, entra nella vita di Rika. Quali sono le sue intenzioni? Riportare Rika nel regno di Doll Land o vendicarsi della vecchia regina? Chi può dirlo? Comunque, tre bambole, Doll Knight Rika, Doll Knight Izumi, e Doll Knight Isamu, si trasformano in

Kareshi Kanojo no Jijo ©Masami Tsuda-Hakusensha/GAINAX-Kare² Dan-TV Tokyo-SoftX

Seikai no Monsho ©Koji Morioka-Shiobu Hayakawa ©Sunrise

Touch ©Mitsuru Adachi/Nippon TV-Toho-Shogakukan-Group TAC-VAP

tre super-bambole (le loro misure si trasformano in 100-60-90... NdZelig) che proteggono le principesse. Ah, dimenticavamo il titolo: "Super Doll Rikachan"!

L'emblema di Slayers

La Enix, casa produttrice di giochi di ruolo per computer, come la serie di Dragon Quest, o di manga, come Il Violinista di Hamelin e L'Emblema di Roto, ha sfornato una nuova serie di 3 OAV, di cui il primo è uscito il 22 dicembre dello scorso anno. Intitolata "Toki no Daichi: Hana no Okoku no Majo" (La Terra ferita: le Streghe del regno dei Fiori), la serie è basata sul manga di Miyuki Yama pubblicato su Shonen Gangan ed è ambientata in un classico mondo dove gli uomini si trovano a fronteggiare i mostri, il tutto però in un'atmosfera comica alla Slayers, a cominciare dal disegno dei personaggi, molto super-deformed. La storia parla di tre giovani eroi: Jurokuya, Jendo e Kai che sono alla ricerca del malvagio re dragone Diablos per sconfiggerlo. A differenza delle altre produzioni Enix, questa serie prende solo spunto dal manga, proseguendo poi per binari tutti suoi.

Musseo darte ghiburi

Seguendo l'esempio dello Studio Tezuka, anche lo Studio Ghibli avrà il suo museo, e a progettarlo ci sarà nientepopodimenoché Hayao Miyazaki in persona! Stando a quanto riportato sul quotidiano Asahi Shinbun, il museo verrà costruito a Mitaka, nella Prefettura di Tokyo, e sarà aperto al pubblico dal 2001.
Per occuparsi del progetto, la Tokuma Shoten ha creato una nuova divisione chiamata "Museo d'arte Ghibli" (o meglio, nella storpiatura che dà titolo al paragrafo). Il tutto costerà circa 2 miliardi di Yen, ed ora alcune dichiarazioni: "Cercherò di mostrarvi il modello del museo per il prossimo marzo" (Toshio Suzuki, direttore della Tokuma Publishing). "Voglio che il museo sia interessante quanto lo sono le nostre produzioni" (Goro Miyazaki, presidente del Museo d'arte Ghibli). Speriamo che non diventino come le dichiarazioni dei calciatori sbeffeggiate da "Mai dire Goal!"!

Gli instancabili Okuda & Akahori

Nel numero scorso vi avevamo annunciato la fine di "Detatoko Princess", ma Hitoshi Okuda è infaticabile. Sul mensile Comic Dragon di gennaio è apparsa una nuova serie dell'autore dell'adattamento a fumetti di "Chi ha bisogno di Tenchi! - Tenchi Muyo!", intitolata "Ranto Mashoroku". A far compagnia ad Okuda, in questa storia c'è lo sceneggiatore Satoru Akahori, quello di "Maze", "Bakuretsu Hunter" e "Genpeiden NEO", che tra l'altro è anche lo scrittore di una nuova serie che ha debuttato su Gao (rivista che nel '99 festeggia sei anni di pubblicazioni! Speriamo di emularla) con "ABC" (si pronuncia Abakasu). Il manga ha un'ambientazione molto Far West, nella quale si sfidano a duello pistoleri, spadaccini e maghi. Lo scenario è naturalmente un classico deserto con poche città abitate, percorse però da una ferrovia che si narra porti a "The South", dove dovrebbe esserci una città completamente d'oro. Queste voci sono nate dal fatto che chi vi si è recato non è mai tornato indietro per riferirlo. Protagonisti sono la spadaccina Miyabi e la pistolera Charm, due ragazze che sanno il fatto loro e sono alla ricerca di una donna conosciuta come "La Vedova", e un ragazzino quattordicenne di nome Abakasu, che ha perso le tracce della madre dopo che questa si era recata a "The South". Casualmente la madre di Abakasu è "la Vedova" (miiiii, un figlio orfano di madre vedova! NdAV). Riusciranno i nostri eroi a scoprire i segreti del "Sud"? La pizza, gli spaghetti e il mandolino?

Sol Bianca ©AIC/Pioneer LDC, inc.

I bellissimi redattori di "benkyo!" assieme al loro computer preferito!

Dopo Gaogaigar, la Sunrise continua a battere la strada dei robottoni con una nuova serie mensile di 6 OAV uscita a febbraio. "Shishunki Bishojo Gattai Robo Z-Mind" (Le bellissime giovani ragazze insieme al robot Z-Mind): questo il titolo, non è la solita serie di robot (denominate Yusha in Giappone), dato che in più c'è il genere shojo e il fatto che è ambientata nella Tokyo degli Anni '70.

Tenchi Muyo! in love 2 ©AIC/Tenchi Muyo! in love 2 Production Committee

Aa! Megamisama ©Fujishima/Kodansha/Pony Canyon

Protagoniste sono quattro sorelle che si recano al parco di Sumida. Immediatamente le tre più "vecchie" Ayame, Sumire e Renge (Satsuki è la quarta), hanno una "strana sensazione", e tra l'altro un uomo tenta di rapire Ayame. In aiuto delle tre fanciulle giunge però un uomo di nome Koji. Dopo quest'episodio, vediamo le tre sorelle lavorare in un ristorante volante, dove subiscono un attacco da parte di un gigantesco robot Orgapiens. Per tutta risposta Ayame si mette a pilotare il robot di Koji (Mazinga Z? NdR)(No! Z-1 NdVacil). Nel resto della serie capiremo meglio il destino di Ayame e perché il destino della Terra passa per queste tre giovani ragazze.
L'idea originale di questa serie è della Sunrise che l'ha pianificata insieme alla Bandai Visual. Il soggetto e la sceneggiatura sono di Gobu Fuyushi (già scrittore di Votoms e Gundam 0083, e soggettista di Gundam G e Gaogaigar). Come ormai tutte le serie nipponiche uscirà in videocassetta, laser e DVD.

Nausicaa.net torna a volare

Molti di voi hanno preso a cuore la vicenda del Nausicaa.net. Ricordiamo che questo era il miglior sito riguardante le produzioni dello studio Ghibli, fino a quando degli hacker russi non l'hanno completamente cancellato. Fortunatamente ora è tutto tornato come prima (o quasi, il news server non è ancora attivo), grazie ai fan sparsi per il mondo che avevano copiato sui loro computer parti del sito, e il Ghiblink è stato completamente ricostruito.
Naturalmente a tutti coloro che hanno contribuito inviando del materiale vanno i ringraziamenti da parte dei gestori e da parte nostra. Ah, l'indirizzo naturalmente è www.nausicaa.net!

Non ci posso credere!

Incredibile! Finalmente un manga di Hiroshi Aro che finisce in maniera chiara, dolce e breve! Già, perché quest'autore ha il vizio di finirli sempre in maniera ambigua, strana, surreale. E' un po' come Vacillator, che certe volte non si capisce mai dove voglia andare a parare! Ah, il titolo del manga è "Migawari Accidents" pubblicato su Ultra Jump. Unica nota dolente è che la serie, conclusasi col numero di gennaio, è costituita solo da dieci capitoli.

Hideaki Anno abbandona...

Voci di corridoio riferiscono che Hideaki Anno (il regista di Neon Genesis Evangelion) abbia abbandonato la regia della serie TV "Kareshi Kanojo no Jijo". Ciò sarebbe dovuto a divergenze d'opinioni con uno sponsor riguardo alcuni episodi. Per adesso il nome di Anno è stato tolto dai credits del cartone e già si parla di un suo sostituto: Kunihiko Ikuhara, regista di Sailormoon e Shojo Kakumei Utena. Quando leggerete queste righe, dovrebbe essere tutto un po' più chiaro.

... e Sadamoto sforna libri.

E' nel calderone delle idee un nuovo artbook di Yoshiyuki Sadamoto (character designer di Neon Genesis Evangelion). Il libro dovrebbe essere dispo-

Z-Mind ©Sunrise-Bandai Visual

nibile da febbraio 1999. Attualmente il titolo non è ancora pronto ma già sono pronti i contenuti: più della metà del libro sarà occupato da illustrazioni di Evangelion, che saranno divise tra schizzi preparatori, poster di Rei Ayanami apparsi sulla rivista Shonen Ace, illustrazioni apparse nel costoso box di Laser Disc dedicato ai film di Eva e gli ultimi lavori. Il resto del libro è costituito dai lavori di Sadamoto su altre opere.

Studio Ghibli su PlayStation

Sembra che il vostro e il nostro studio di animazione preferito faccia molta notizia in questo periodo: questa è la terza news che lo riguarda! Ovviamente stiamo parlando dello Studio Ghibli che, come riferito su IGN PSX, curerà le animazioni delle scene di intermezzo del nuovo di gioco per Playstation della Genki. Il probabile titolo sarà "Tama Mayu Monogatari"(Jade Cocoon). Ricordiamo che la Genki è conosciuta per "Fighters' Destiny" e "MRC" per Nintendo 64, nonché per la conversione per Dreamcast di "Virtua Fighter III". Il gioco avrà personaggi poligonali con fondali renderizzati, un po' come in "Final Fantasy VII" della Squaresoft. Pare che si stia pensando anche a una versione occidentale che dovrebbe uscire tra la fine del 1999 e l'inizio del 2000. Prepariamoci a giocare.

Naomi mercenaria per amore

Sembra che ultimamente gli autori di manga abbiano il pepe nel sed... Anche questa news tratta di mangaka che finiscono una serie e poi dopo poco ne iniziano un'altra. L'autore in questione è Toshimitsu Shimizu che, dopo la fine di "Maico 2010" (di cui esiste anche una serie TV trasmessa su Wowow), ha lanciato una nuova serie su Young King: "Kurenai ~Prowling Devil~". In genere Shimizu crea manga che sempre cadono in una di queste categorie: fantascienza (come, per certi versi, "Maico"), commedie sexy (come "Rei Rei") e combattimenti d'aerei (come "801 TTS - Aozora Shojotai"). Questa volta ha scelto quest'ultima categoria, aggiungendoci elementi più dark. Naomi, agli occhi di tutti (e specialmente del suo fidanzato Kimihiko), è una normale "office lady" che va spesso fuori città. In realtà è una pilota mercenaria di un Mig 29, riconoscibile facilmente per la manta sulla coda, dal soprannome di "Mig della morte".
Naomi in realtà non vorrebbe fare ciò, ma è costretta a guadagnare soldi per aiutare suo fratello Kirlian che si trova in ospedale in un cronico stato catatonico, a causa di una ferita al cervello.

Il super tamagotchi delle CLAMP

Le CLAMP, autrici di manga come "X", "Card Captor Sakura", "Magic Knight Rayearth" e "RG Veda", hanno iniziato nel numero di febbraio di Shonen Ace una nuova serie disegnata da Mokona-Papa, "Angelic Layer". A differenza dei manga precedenti, che erano shojo (per ragazze), questo sembra shonen (per ragazzi), anche per la rivista su cui è ospitato.
Misaki Suzuhara, un normale studente delle medie, ha recentemente comprato un nuovo giocattolo, un Angelic Layer; questo è un'evoluzione/fusione del Tamagotchi e di Big Jim: è una bambola (chiamata Angel) che nasce da un uovo, cresce ed è dotata di autonomia motoria. Quando è finito il suo sviluppo, è possibile instradare l'Angel alle arti marziali, in modo da combattere con le bambole degli altri ragazzini. Vedremo comparire Big Jack e il fuoristrada di Big Jim?

In breve

- Amanti di "Macross 7", di "Marionette Generation" o più semplicemente di Haruhiko Mikimoto, sappiate che in Giappone è uscito il primo volume del suo nuovo manga intitolato "Cherish", serie destinata a sostituire "Marionette Generation".
- La serie a fumetti di "Meteor Schlachtschiff Nadesico" di Kia Asamiya giunge al termine con il suo quarto volume uscito il primo febbraio. Ricordiamo che il manga è anche edito in Italia ed è fermo al secondo volume giapponese. Speriamo in una rapida ripresa della serie.

Giovanni "Vacillator" Santucci

Classifiche di vendita relative al periodo Novembre/Dicembre 1998

Laser Disc

1	Shin Getter Robot - Vol. 2
2	Card Captor Sakura - Vol. 3
3	Brain Powerd - Vol. 5
4	Outlaw Star - Vol. 7
5	Trigun - Stage 4
6	La Sirenetta
7	Mazinga Z Memorial - Vol. 1
8	Lilli e il vagabondo
9	Lost universe - Vol. 5
10	Mononoke Hime

Serie TV

1	Sazae-san
2	Meitantei Conan
3	Chibi Maruko-chan
4	Pocket Monsters
5	Kindaichi Shonen no Jikembo
6	Doraemon
7	Dr. Slump e Arale
8	Crayon Shin-chan
9	Kochira... Katsushika Ward
10	Himitsu no Akko-chan

Tama Mayu Monogatari ©1998 Genki

A PRESTO SUL GRANDE SCHERMO!

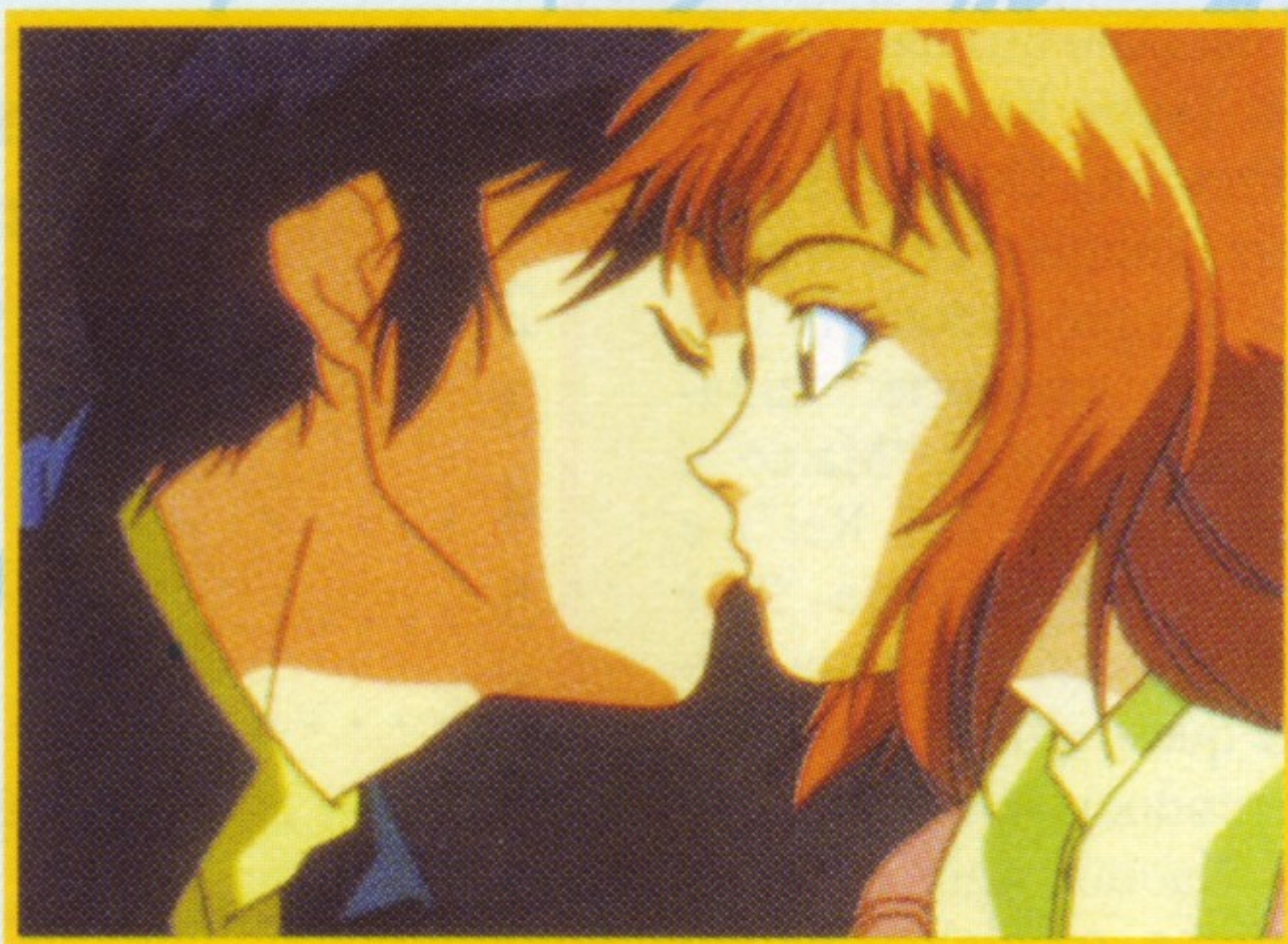
Siete in arresto! ©Kosuke Fujishima/ TBS-Bandai Visual-Toei-Studio Dean

Brain Powerd

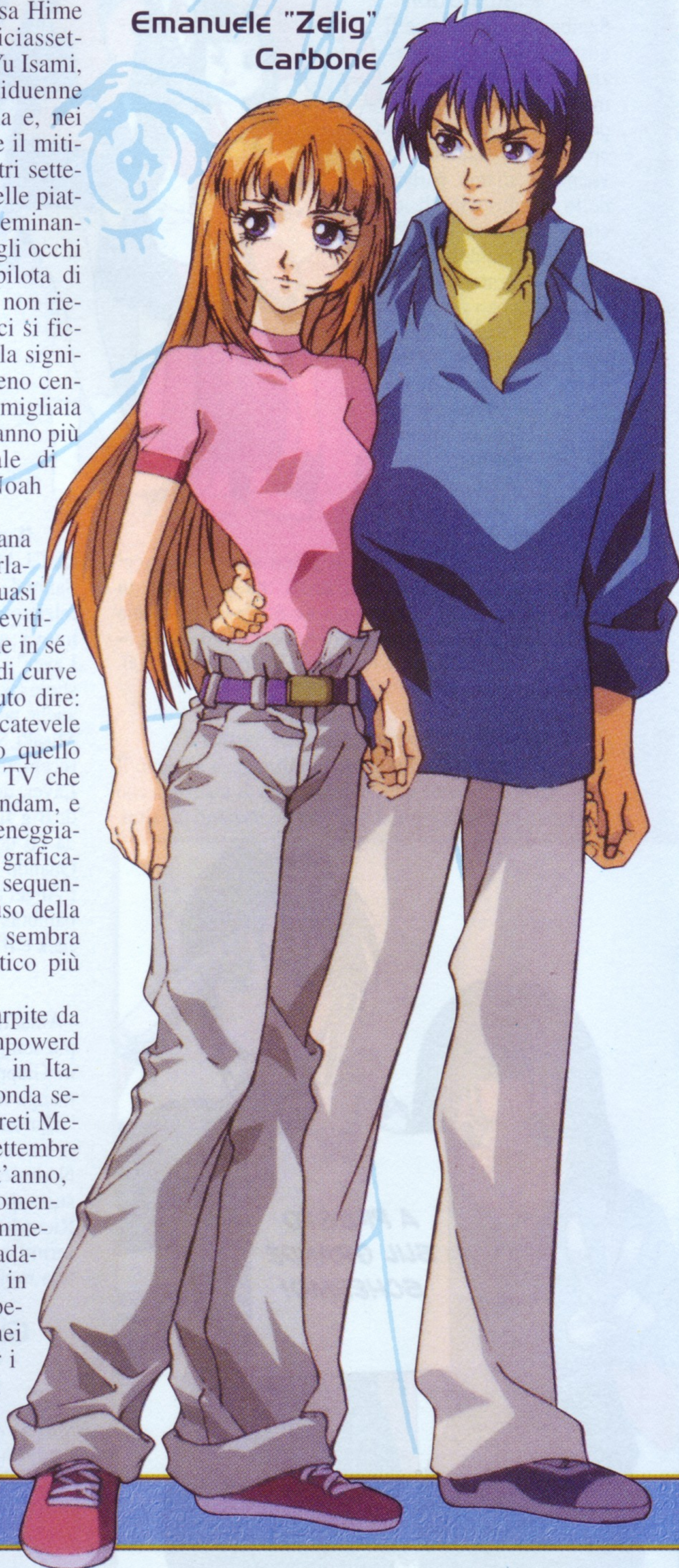
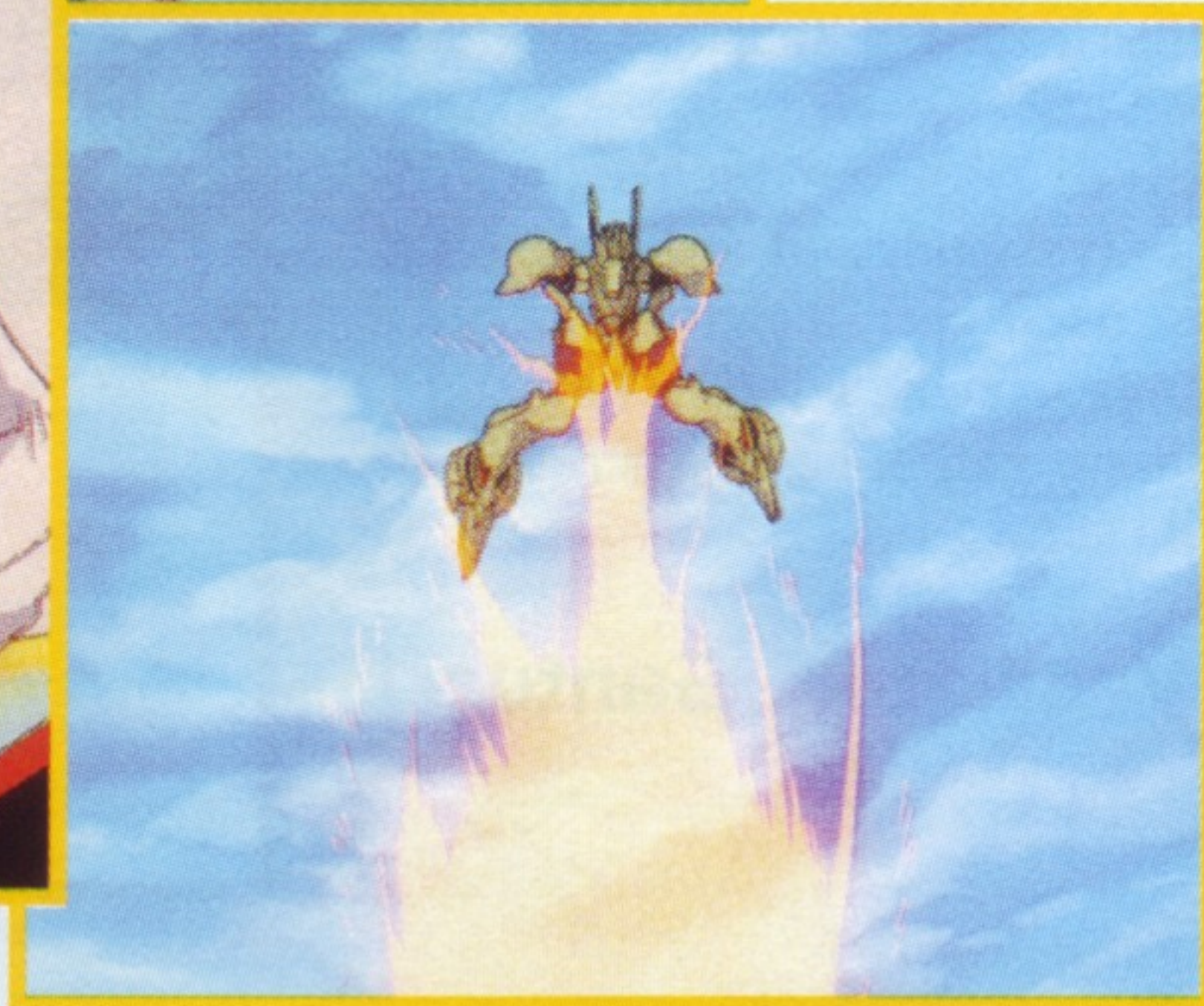
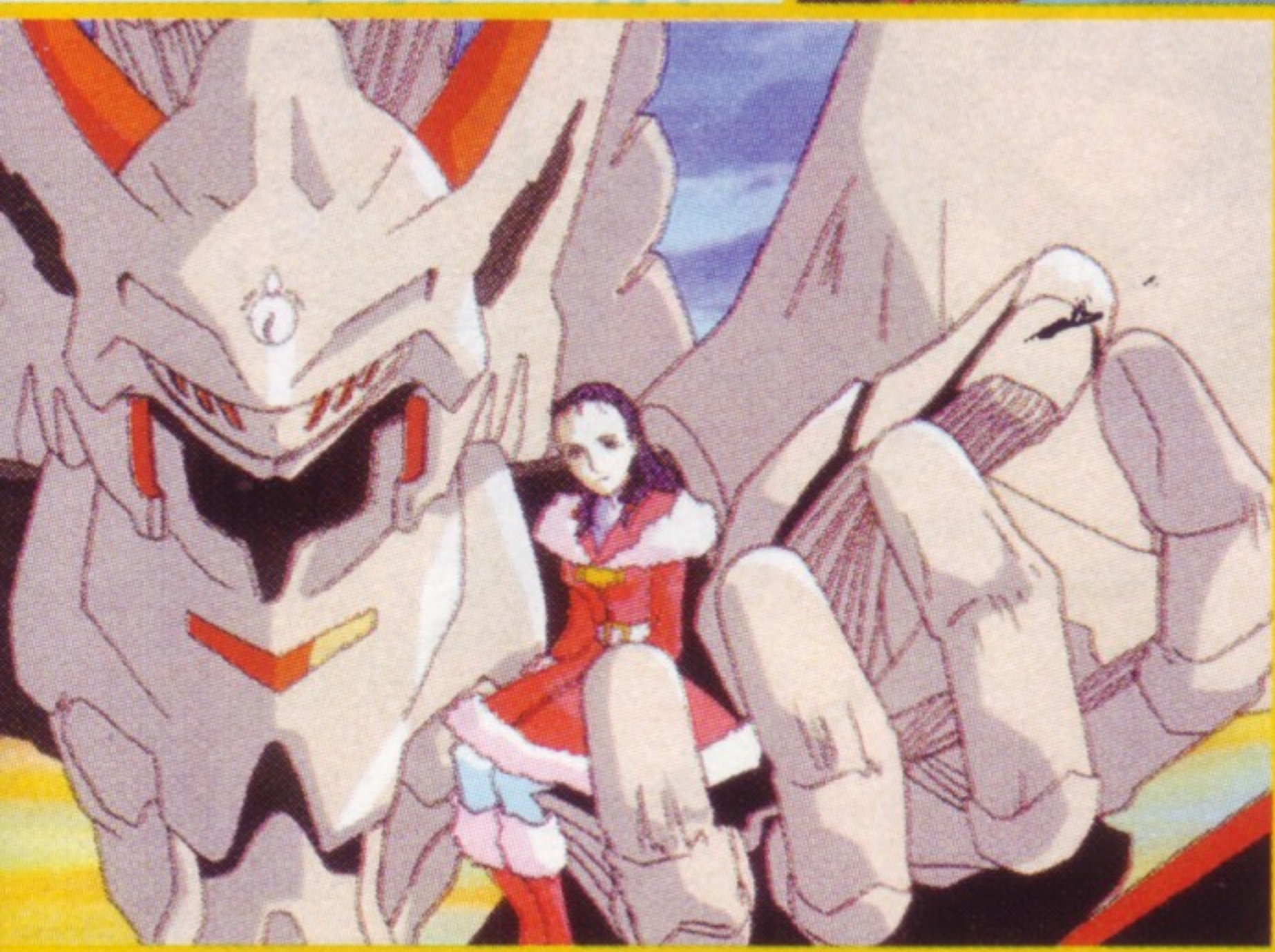
Avete presente il tipico rumore provocato dalla messa in moto di una cinquecento con la batteria scarica? Beh, è identico ai ruggiti dei Brainpowerd... Facciamo un passo indietro nel tempo, esattamente alle 19:30 di mercoledì 8 aprile 1998, quando, sui teleschermi nipponici, appare una nuova serie TV di fantascienza intitolata, appunto, Brainpowerd.

Diretta da Yoshiyuki Tomino (autore, oltre che dell'inarrivabile Gundam RX78, di Kido Senshi Gundam 91, Kido Senshi V Gundam, The eroic legend of Arslan e molti altri titoli), questa serie è stata recentemente proposta anche in versione cartacea su Shonen Ace della Kadokawa e disegnata da Yukiru Sugisaki, seguendo fedelmente le indicazioni del regista.

Il palcoscenico della nostra storia è il classico futuro "quasi prossimo", con città devastate e hi-tech. Orfan è una misteriosa base posata sul fondo dell'Oceano Pacifico che funziona a energia organica e i cui occupanti hanno come scopo viaggiare attraverso la galassia. Per realizzare questo sogno, i simpaticoni non si fanno scrupoli e cercano di assorbire tutta l'energia biologica della Terra.

A contrastarli ci pensano i tizi del Noah Battleship (a bordo tutto ok, è l'ora degli erooooiii! NdAV), una nave da guerra anch'essa funzionante a energia biologica. I mezzi da combattimento usati sono i Gund... ehm, i Brainpowerd e Grandchild, robottoni alti pressappoco dodici metri, con componenti organici e con la cabina di pilotaggio situata all'altezza dell'ipotetico pacco intestinale. Forti della "lezione Evangelion", i responsabili Sunrise hanno pensato bene di disegnarli quanto più brutti possibile (centrando pienamente l'obiettivo) e coprirli con un alone di mistero. Infatti entrambi i modelli nascono da un'identica "piattaforma organica", un coso che somiglia a un disco volante Anni '50. I protagonisti della serie sono la rossa Hime Utsumiya, il diciassettenne belloccio Yu Isami, la bella ventiduenne Cannan Ghimoss (che ha i capelli viola e, nei primi episodi, gioca con le ciocche come il mitico Garma!), la tosta Queency Itthor e altri settemila circa. La storia inizia quando una delle piattaforme sfugge al controllo di Orfan e, seminando il panico nella decrepita Tokyo, sotto gli occhi di Hime genera un Brainpowerd. Yu, pilota di Grandchild, si appresta a recuperarlo ma non riesce ad evitare che quella peste di Hime ci si ficchi dentro e si dilegui. Tentare di fermarla significherebbe ingaggiare una battaglia in pieno centro abitato e mettere in pericolo la vita di migliaia di persone, così decide di rinunciare. Un anno più tardi Hime è diventata pilota ufficiale di Brainpowerd per il gruppo del Noah Battleship e la guerra è appena agli inizi.

Gli episodi vengono preceduti da una strana sigla d'apertura, bella anche se molto "urlata", accompagnata dalle immagini di quasi tutte le protagoniste della serie in tenuta evitica. Molto singolare, pensando che l'anime in sé non si basa assolutamente sulla quantità di curve scoperte. Sembra che Tomino abbia voluto dire: le volete nude? Ok, beccatevele nella sigla perché è tutto quello che vi darò. E' una serie TV che ricorda per certi versi Gundam, e realizzata in base a una sceneggiatura molto curata anche se graficamente mediocre in molte sequenze. Pessimo, oltretutto, l'uso della computer graphic che sembra impoverire l'aspetto artistico più che migliorarlo.

Le ultime indiscrezioni carpite da Cloaca Man davano Brainpowerd trasmesso in Italia in seconda serata sulle reti Mediaset a settembre di quest'anno, ma dal momento che nemmeno Nostradamus è in grado di penetrare nei misteri alchemici dei palinsesti TV, non meravigliatevi se rimarrà per sempre negli oscuri sotterranei di Arcore (occultata per timore che le associazioni dei genitori la strumentalizzino), o se stanno già trasmettendo la terza replica subito dopo l'Angelus domenicale. Speriamo solo che, se messa in onda, venga eliminata la sezione video della sigla di coda, un'oscena sequenza di fiori in primo piano, ripresi, suppongo, da un bravo direttore della fotografia horror.

Emanuele "Zelig" Carbone

Escaflowne

I tarocchi sono una cosa affascinante. Milioni di italiani seguono ogni sera la zingara di Raiuno, aspettando solo di vederla estrarre la Luna Nera. Zingare e streghe imperversano sui nostri teleschermi (sopratutto quelle a pagamento, coi numeri 166) (intendi la cara "amica Rowena"? NdUby), facendo fatture, leggendo le carte e in generale prendendoci tutti per il cosiddetto. Anche in Giappone i tarocchi sono stati molto popolari tre anni fa, ma in un contesto decisamente migliore. Sono infatti i veri protagonisti di Escaflowne, la splendida serie TV della Sunrise ora importata dalla Dynamic.

A differenza delle nostre streghe, Hitomi Kanzaki è una liceale che si diletta a fare le carte, usando un mazzo lasciatole in eredità da sua nonna (Yuk! come il mio pro-pro-pro-prozio Pipponzius Cartomanticus! NdPippo). Un bel giorno scopre che il suo adorato sempai Amano sta per lasciare il Giappone e interroga le carte. Ottiene in risposta la Torre (disgrazia, separazione) e il Fuoco (coraggio). Rinfrancata (?), corre da lui e gli chiede di baciarla se riuscirà a migliorare il suo tempo sui 100 metri. Ma, proprio nel bel mezzo della corsa, le si materializza davanti un ragazzo armato di spada. Zak! Hitomi finisce affettata e la puntata è finita... ma che, ci avete creduto davvero? Il ragazzo, parlando una lingua che solo Hitomi riesce a comprendere, spiega di essere Van Fanel, principe di Fanelia. Subito dopo arriva un drago che, snobbando il principino, si mette a dare la caccia a Hitomi e Amano (e vorrei vedere... loro sono disarmati! NdMendo). Van insegue il gruppo e, dopo averci quasi lasciato le penne (si salva solo grazie a un avvertimento di Hitomi), riesce finalmente a uccidere la bestia. Dopodi-ché le squarcia il petto ed estrae il Drag-Energyst, una specie di gioiello. A questo punto lui e Hitomi, che gli si trovava vicino, vengono teletrasportati su un altro mondo. Qui si scopre che Van è davvero un principe, e che l'uccisione del drago è il rito che gli permette di diventare re. Durante la cerimonia d'incoronazione, però, il piccolo regno di Fanelia è attaccato da nemici sconosciuti, e per difenderlo Van ricorre all'Escaflowne, un robottone considerato la divinità guardiana di Fanelia. Tuttavia i suoi sforzi non sono sufficienti, e alla fine sta per essere sconfitto quando si trova di nuovo teletrasportato (assieme a Hitomi) lontano dal luogo del combattimento.

Escaflowne è una serie TV bellissima ed intrigante, ma purtroppo è stata resa "poco visibile" da Evangelion, trasmesso nello stesso periodo. Mentre l'attenzione di tutti era puntata sulle disavventure di quel deficiente di Shinji, Hitomi e Van si avventuravano alla scoperta di un mondo magico e incantato, dove tecnologia e magia riescono a fondersi per creare un risultato ineguagliabile. Uomini, uomini-lupo, uomini-talpa, donne-gatto (Miaooo! NdUby), storie d'amore, tradimenti, robottoni, combattimenti, antiche leggende...

LA TEMPERANZA

Zelig

Una volta era molto di moda paragonare Evangelion con Nadesico nonostante si somigliassero come una patata e un intercity. Da qualche tempo è molto "in" fare confronti tra il solito Evangelion ed Escaflowne e, come allora, la questione mi lascia perplesso. Escaflowne brilla tranquillamente di luce propria e, pur non essendo un capolavoro, non tradisce le aspettative. Irritanti i primi 15 minuti, uno sfoggio straordinario di quasi tutti gli atteggiamenti "alieni" tipicamente nipponici. Per chi odia le stramaledettissime ragazze-gatto, da censurare senza pietà l'inutilissima Merle, personaggio posticcio usato solo a fini commerciali. Nonostante questo e i nasi alla Cirano, rimane comunque un titolo imperdibile.

LA TORRE

Vacillator

Ma è più forte Evangelion o Escaflowne? Sicuramente, al di là delle potenze combattive, tra cinquant'anni in Giappone si parlerà sicuramente di Neon Genesis Evangelion e non de i Cieli di Escaflowne. Il primo è ormai un fenomeno di massa troppo radicato, non a caso ha avuto anche la copertina sulla versione giapponese dell'autorevole Times. Escaflowne dalla sua ha però una trama molto meno pretenziosa e più di svago, associata ad una colonna sonora epica da sballo. Consigliatissimo per serate di sano e buon divertimento.

sono questi gli ingredienti di Escaflowne.
La storia è appena iniziata, in seguito vedremo chi è stato a distruggere Fanelia, e perché l'ha fatto. Seguiremo Van, Hitomi e Allen (vedi box personaggi) nella loro ricerca di un metodo per fermare l'impero di Zaibach, scopriremo la tragica verità che si cela dietro Folken, impareremo che forse l'Utopia non è la condizione migliore per gli esseri umani.
Tornando a noi, devo dire che Escaflowne si segnala per vari aspetti.

Innanzitutto la meravigliosa colonna sonora a opera di quei geniacci di Yoko Kanno (Macross Plus, tanto per fare un nome) e Hajime Mizoguchi, eseguita nientepopodimenoché dall'Orchestra Filarmonica di Varsavia (Giant Robot! Inchin, inchin...).
Per i musicofili: la trovate raccolta in 4 CD facilmente reperibili alle fiere del fumetto, e recensiti sul numero 1 di benkyo! Poi non posso far passare inosservata l'ampia dose di Computer Graphic presente: è perfettamente integrata, tanto da risultare invisibile a un occhio non esperto, e secondo il mio modesto parere rappresenta il modo ideale di far convivere animazioni tradizionali e Computer Graphic. Sul filmato incluso nel CD trovate diverse sequenze in cui il computer ha avuto un ruolo, vediamo se riuscite a individuarle tutte. Ultima, ma non per questo meno importante, è la regia. La differenza tra un capolavoro e una ciofeca spesso è tutta nel regista, capace di infondere un alito di vita nel cadavere di una storia (esempio lampante di questo è "La spada dei Kamui", reso imperdibile dalla SOLA regia di RinTaro!).

IL FUSCO / LA LUCE

La pagella

Animazioni	9
Disegni	7
Musiche	10
Trama	9
Regia	10
Doppiaggio	7

E quando si parla di buona regia, si parla di Shoji Kawamori: un nome, una garanzia! Non c'è bisogno che vi dica altro...
Per chiudere vorrei spendere due parole sull'edizione italiana, curata da Dynamic Italia. Io avevo già visto tutta la serie in lingua originale, e questo forse mi ha reso prevenuto nei confronti della versione italiana... però trovo "strane" certe scelte in fase di adattamento e di doppiaggio. Tutto fatto con la massima professionalità, certo, ma... per esempio, l'espressione "Si-

I Manga

Da Escaflowne sono stati tratti due manga, datati rispettivamente 1994 e 1996. "Allora è la serie a essere tratta dai manga", direte voi... e no! L'inghippo è questo: Shoji Kawamori e la Sunrise hanno avuto in cantiere Escaflowne per parecchi anni e, prima ancora che ne fosse trasmesso un solo fotogramma, la Kadokawa, in cerca di nuove storie da inserire sul suo settimanale Shonen Ace, li ha contattati sperando di rimediare qualcosa... dai risultati, si direbbe che abbiano trovato quello che cercavano.
Come dicevo, il manga esiste in due versioni, sia per ragazzi che per ragazze. Il manga "maschile", disegnato da Katsu-Aki, è scadente sotto tutti i punti di vista: i disegni sono approssimativi, la storia risulta molto semplificata rispetto alla serie TV (forse per renderla comprensibile ai più piccini?), ci sono perfino i "power-up", con Hitomi che "carica" l'Escaflowne... meglio perderlo che trovarlo!
Il discorso è un po' diverso per quanto riguarda lo "shojo", il manga per ragazze. Il tratto più delicato e intrigante di Yuzuru Yashiro, unito a una storia introspettiva e adulta, che bada più alla psicologia dei personaggi che ai combattimenti tra robottoni, merita almeno un'occhiata, se non due.
C'è però da dire che entrambi i manga presentano parecchie differenze rispetto alla serie TV: la storia cambia in maniera significativa (sia Van che Allen cercano la chiave per attivare l'Escaflowne, chiave che poi si rivelerà essere il ciondolo di Hitomi), il design e` completamente diverso (Hitomi ha i capelli lunghi), e in generale manca quella "magia" che rende la serie TV un piccolo capolavoro. Addirittura qualche nome è diverso, Hitomi Kanzaki diventa Hitomi Hoshino. In definitiva, se proprio volete leggere il manga di Escaflowne cercatene la versione shojo, e dimenticate l'altra, non merita di esistere...

Dilandau Albatou

15 anni, generale di Zaibach. Per certi versi è il personaggio più bello della serie. In origine è una persona molto serena e flemmatica, ma dopo uno scontro con Van in cui rimedia una cicatrice in pieno volto inizia ad alterarsi, e finirà per impazzire del tutto. Il suo personaggio è in parte ricalcato sul modello del mitico Maggiore Shia (dice niente il fatto che sia l'unico a pilotare un Melef rosso?)... questo non lo dovevano fare!

In My Humble Opinion

E' proprio il caso di dire che sono rimasto stregato da Escaflowne. Non è un caso che i quattro CD della colonna sonora facciano ormai parte integrante del mio hi-fi, né che questa recensione l'abbia scritta proprio io (la battaglia è stata dura, ma ce l'ho fatta). Gli unici punti negativi che, sforzandomi, sono riuscito a trovare sono tutti relativi al lavoro della Dynamic ma, come dicevo, probabilmente è una questione troppo personale per farne un parametro di recensione (come l'odiatissima voce di Domitilla D'Amico per Merle... scusatemi, ma proprio non la sopporto!). Spero solo che riusciremo a vederne il finale prima del bicentenario della serie...

I cieli di Escaflowne

Editore — **Dynamic Italia**

» *storia appassionante*
» *colonna sonora da sogno*

» *il doppiaggio potrebbe essere migliore*
» *la periodicità delle video è imprevedibile*

TV

: 50'

32.000

Giudizio Globale:

benkyo!

Hitomi Kanzaki

15 anni, membro del club di atletica (corre i 100 metri in 13 secondi). E' innamorata del suo sempai Amano, e quando scopre che lui sta per partire prende il coraggio a quattro mani e gli si dichiara. Su Gaia si innamorerà di Allen Schezar, ma il destino la terrà vicino a Van. Possiede i Tarocchi della Nonna, grazie ai quali prevede il futuro alle persone che incontra, e un pendolino (anch'esso eredità della nonna) che le permette di rintracciare persone e cose.

Van Fanel

15 anni, principe ereditario di Fanelia. Viene teletrasportato sulla Terra durante il rito della caccia al drago, per poi tornare su Gaia in compagnia di Hitomi. E' un personaggio arrogante e sfortunato (non fa in tempo a diventare re che subito gli distruggono il regno!). E' determinato a riscattare l'onta portata al nome dei Fanel dal fratello, che scappò dal drago invece di ucciderlo. In quanto re di Fanelia può usare l'Escaflowne, forse il guymelef più potente mai realizzato. Però ci sono delle controindicazioni...

gnorino Van" mi sembra molto poco azzeccata, così come la scelta di far recitare Fabrizio Manfredi (l'ottimo Parker Lewis) con una voce "gonfiata". Forse sono io che cerco il pelo nell'uovo, ma continuo a pensare che Esca avrebbe beneficiato di minor tecnicismo e maggiore passione. Rimane in ogni caso una serie di videocassette da acquistare. Augh... ho detto!

Claudio "Totoro" Alviggi

Allen Schezar

21 anni, Cavaliere del regno di Asturia. E' un valente spadaccino, e ha appreso l'arte dallo stesso maestro di Van. Pilota il guymelef Sherazade. Incontra Van e Hitomi dopo la loro fuga dalle rovine di Fanelia, e offre loro rifugio. Diventa involontario rivale di Van per amore di Hitomi, ma in realtà sembra indifferente sia a lei che alle profferte di Milarna, sua principessa.

Milarna Aston

15 anni, principessa del regno di Asturia. Nonostante abbia la stessa età di Hitomi sembra molto più femminile e matura. Con Hitomi ha anche un altro punto in comune: l'amore (non ricambiato) per Allen Schezar. All'inizio della serie è una vera peste, capricciosa e viziata come solo una principessa può essere, ma nel corso degli episodi maturerà e imparerà che la vita non è tutta rose e fiori.

Merle

13 anni, è una ragazza-gatto. Vive per il suo Van, e sulle prime è gelosa di Hitomi (in seguito le due diverranno amiche). Indipendente e dispettosa, si comporta come una vera gatta.

Folken Fanel

25 anni. Fratello maggiore di Van, non è stato capace di uccidere il drago, ed è fuggito dal regno. Ora lavora per Dornkirk e l'armata di Zaibach, e vuole aiutarlo a realizzare il suo sogno: l'Utopia. E' un personaggio enigmatico, con motivazioni oscure e profonde. Si rivelerà davvero solo alla fine della serie. Ha al suo servizio due donne gatto, Narya ed Eriya, della stessa razza di Merle (sì, ma loro sono adulte! Miaooo!!! NdUby), che sono disposte anche a morire per lui (io questo lo odio... NdUby).

Serial Experiments Lain

Questa recensione mi mette in crisi. Non mi era mai capitato un titolo così strano e credo che fare una recensione piena di cavolate sia fuori luogo. Aaaargh, come farò, COME FARÒ??? Come potrò evitare di dire idiozie? Vabbè, con composta e dignitosa rassegnazione mi appresto a introdurvi nell'esaurito mondo di Lain.

Questa serie TV è la controparte animata di una famosa (in Giappone) avventura interattiva lanciata non molto tempo fa per Playstation. Non oso immaginare che razza di gioco possa essere (magari allegrissimo NdZelig). Comunque, protagonista della serie animata è Lain Iwakura, una ragazza liceale molto chiusa in se stessa e misteriosa. Un giorno di pioggia (Andrea e Giuliano NdVacillator) (incontrano Licia per caso NdZe-lig) (avete finito? NdMendo), a Tokyo, una ragazza della scuola di Lain muore cadendo da un palazzo. Il caso è velocemente archiviato, è suicidio. Il mistero non riguarda la morte, ma cosa avviene dopo. Lain riceve una e-mail tramite NAVI (una rete di comunicazioni tipo Internet, solo molto ma molto più potente) da una ragazza di nome Chisa Yomoda, che poi è il nome della ragazza morta.

Il fatto è inspiegabile, perché la vicenda non si ferma a un messaggio scritto prima del suicidio, ma continua anche DOPO di esso. Ma da dove arrivano i messaggi? E come? E' forse uno scherzo di cattivo gusto?

Lain non sa cosa pensare. A scuola si parla in modo superficiale della faccenda, le amiche di Lain non sembra siano coinvolte più di tanto. Però, da quando Chisa è morta (ma è morta davvero?) Lain ha strane allucinazioni. Nei corridoi della scuola vede il fantasma della ragazza, lo stesso avviene sulla strada del ritorno a casa, sogna di Chisa investita da un treno mentre assume il volto di una persona che urla dal dolore. Le allucinazioni sono così spettrali che trasmettono un senso di angoscia incredibile. Lain è bombardata da veri e propri messaggi "in codice".

Il mistero si infittisce ancora di più quando Lain, dopo aver comprato un nuovo computer NAVI a dir poco mostruoso in quanto a potenza, inizia a ricevere messaggi da Chisa che diventano più espliciti. Il bello è che il tutto avviene praticamente in tempo reale, come una chat. Estrapolo un dialogo per rendere l'idea:

Lain: *Com'è stato morire?*

Chisa: *Com'è morire? Beh, direi doloroso. Ah!Ah!Ah!*

Chisa: *Qui, vedi, qui c'è Dio.*

E ancora:

Chisa: *Non c'era necessità che io rimanessi nel mondo reale. Non c'è differenza fra il rimanere lì o meno. Quando ho capito ciò, ho abbandonato il mio corpo. Lain, perché non vieni qui?*

Ecco, direi che per ora possa bastare. La trama continua: un giorno Lain trova in una lettera lasciata nel suo armadietto scolastico uno Psyche, un microprocessore che modifica la struttura dei NAVI, rendendoli ancora più potenti. Lain modifica il suo computer in modo che possa ospitare il nuovo aggeggio. Intanto, davanti la sua casa, sua sorella Mika incontra due "uomini in nero". Altro dialogo senza un senso apparente:

Mika: *Chi siete? Che ci fate davanti casa mia?*

1° uomo: *Tu non ci hai mai incontrati.*

2° uomo: *Perché noi non siamo qui in questo momento.*

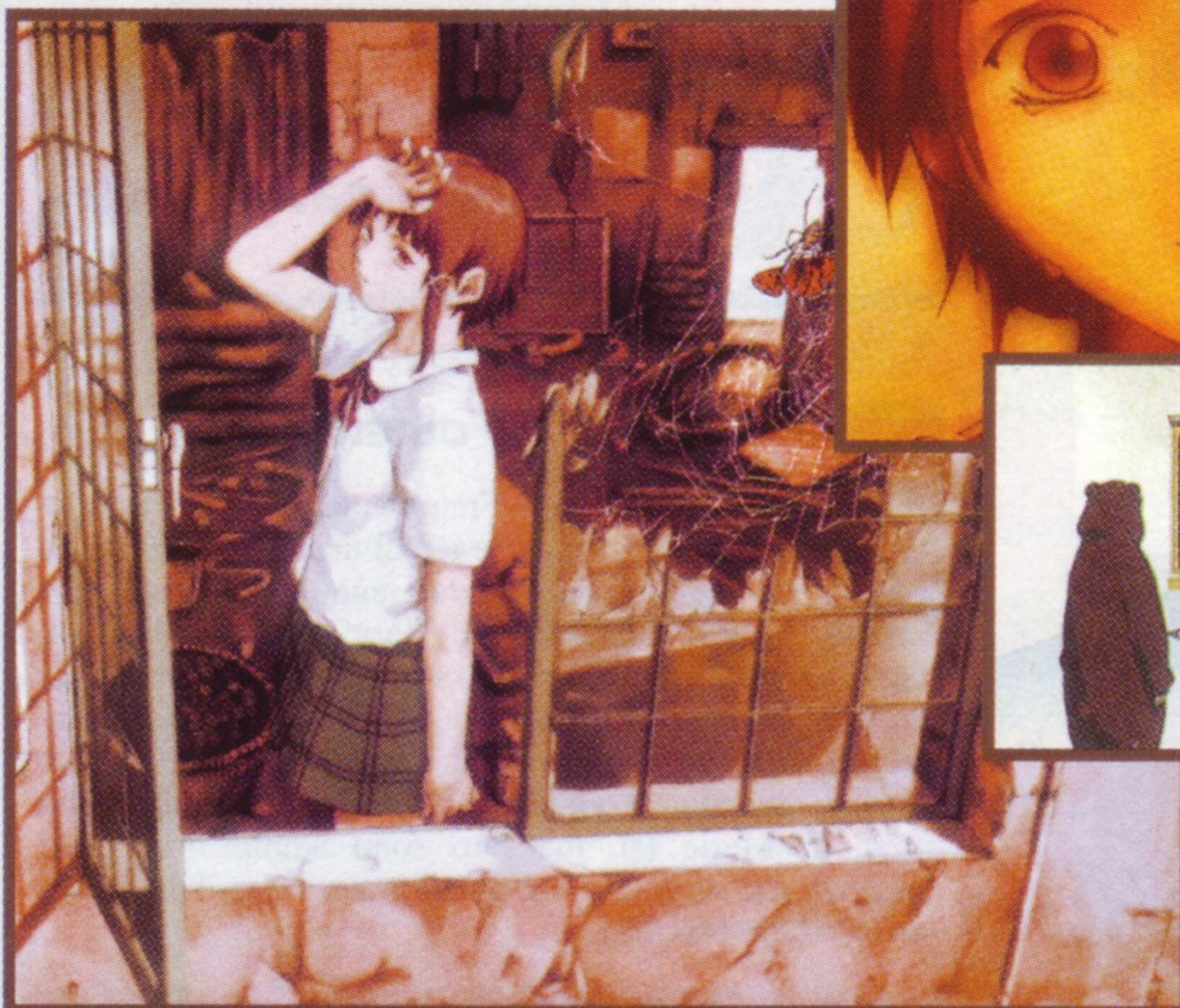
Ok, vi vedo un po' sconcertati, ma il bello deve ancora venire. Si scoprirà poi che quegli uomini appartengono a una organizzazione "non reale", cioè esistente solo nel NAVI, una specie di setta religiosa chiamata Knights. Il bello è che sembra siano loro i produttori di un network game chiamato Phantoma, qualcosa che funziona solo in rete e che sembra un GDR che "ingloba" i ragazzi morti al suo interno. Allucinante, non trovate? Lain sembra essere attratta da tutto ciò, e cerca di assemblare il suo nuovo Psyche il più velocemente possibile.

Questo nuovo anime della Pioneer è tremendo, nel senso che porta all'esasperazione paure di fine millennio che sembrano più vicine di quanto pensiamo alla vita reale. Ormai siamo abituati a sentire notizie (spesso, a onor del vero, grossolane) riguardo un uso simile di Internet. Naturalmente in Lain il tutto è portato all'esasperazione, ma quanto accade nella nostra vita, fra sette che spuntano come funghi che convincono poveri ignari a fare donazioni per non si sa bene chi, e fanatici che confondono il mondo virtuale con quello reale, esiste davvero. Senza generalizzare o esagerare, mi sembra che una situazione del genere potrebbe verificarsi anche ai giorni nostri. La trama è la cosa più affascinante di questo prodotto, è studiata nei particolari, si svela pian piano tramite una regia eccellente. Con una sceneggiatura così particolare era difficile non cadere nel noioso, ma non è il caso di Lain, perché anche ad eventi insignificanti viene dato un aspetto cupo, da horror psicologico, che ti rende la visione "scomoda" ma ti incolla alla poltrona, le cose più semplici e quotidiane diventano misteriose e allucinogene. Lain è circondata da un mondo che non le dà niente, ha vissuto per inerzia fino al giorno in cui ha trovato lo Psyche. La situazione giovanile descritta ricalca con tutta probabilità problematiche reali, visto che in questo anime si parla anche di droghe "sintetiche" non nel termine proprio che conosciamo, alle pillole si sono sostituiti mini congegni elettronici detti Acelera, che accelerano, appunto, le funzioni neurali da 2 a 12 volte (scusa se sono dissacrante, ma allora se lo prende un pazzo diventa ancora più pazzo da 2 a

La pagella

Animazioni	5
Disegni	6
Musiche	8
Trama	10
Regia	9
Doppiaggio	-

In My Humble Opinion

Lain racconta di abissi che raccontano di altri abissi, ecc. Come il buon Ghezzi ci insegna, la depressione quando tocca il fondo inizia a scavare. Lain non è per i depressi, li condurrebbe al suicidio. E' però un ottimo anime, con una trama che vi coinvolge senza farvene accorgere. Lain è un anime "alternativo", nel senso che non ha una storia lineare e classica, è moderno come tematiche e realizzazione, è sperimentale perché non rientra negli schemi. Quando crederete di aver capito tutto, ecco che le vostre certezze cadranno come le nespole di Biscardi. Il senso di mondo alternativo rappresentato dalla rete era già stato portato ad alti livelli da G.I.T.S., ma Lain lo mostra in maniera ancora più diretta, affiancando alle parole una ottima rappresentazione del concetto. L'anime è della Pioneer, quindi potrebbe presto giungere in Italia, visto che molti titoli della stessa etichetta escono ormai da tempo tramite Dynamic Italia. Speriamo, perché ne vale davvero la pena.

Serial Experiments Lain

» trama da paura
» musiche eccellenti
» atmosfere coinvolgenti

» animazioni mediocri
» disegni altalenanti

TV

: 22'

Giudizio Globale:

benkyō!

Totoro

Allucinante! Lain è davvero allucinante. La storia è bella e intricata, ma la fusione totale (Final Fusion? NdGuy) è data dalla regia: scene normalissime (o quasi) sono presentate in modi assurdi, c'è da farsi venire il mal di testa. Sarà che sono piuttosto strambo anch'io, ma mi è piaciuto molto. La colonna sonora (specialmente la sigla di testa) è da paura!
Consiglio questa serie TV a tutti quelli che sono in crisi di astinenza dopo aver visto "Key the metal idol".

12 volte? NdVacillator)(a te non serve, non ti preoccupare... NdMendo). Dicevamo che la trama è studiatissima e centrata, ma si può dire lo stesso del resto? Quasi del tutto. Quasi, perché i disegni e le animazioni tradizionali non sono sempre all'altezza. Il character design ricalca molte altre produzioni Pioneer, su tutte Armitage III, con tutti i suoi (pochi) pregi e i suoi (molti) difetti. I contorni dei personaggi sono spesso "tremolanti", per non parlare dei disegni che, se nei primi piani sono anche belli, nelle inquadrature meno ravvicinate sono deformi. Le animazioni non sono eccelse, anzi, forse sono l'aspetto meno curato, spesso anche scattose. I colori sono buoni per il genere, anche se molto freddi. C'è un uso di computer grafica massiccio e di alto livello per una serie TV, con effetti "monitor" per il NAVI, belle rotazioni di ambienti e roba del genere.

La colonna sonora merita una lode a parte. Adattissima (ricalca spesso ritmi cari a Ghost in the shell), metallica, piena di percussioni, aiuta a dare atmosfera insieme agli effetti di distorsione del suono (echeggianti, amplificati e fastidiosi), che soprattutto nelle scene di contorno "riempiono" davvero tanto. Ad esempio, il rumore dell'alta tensione dei cavi li rende quasi vivi, e sembra che attraverso di essi scorra DAVVERO un universo parallelo. Le atmosfere raggiungono l'horror alla perfezione anche grazie a questi particolari, senza però mostrare niente che appartenga al lato sanguinolento del genere. Complimenti!

Gli episodi sono caratterizzati da un contorno alquanto particolare: classificati come livelli, annunciati da una frase ambigua ("Present day? Present time? Ah! Ah! Ah!"... ditemi voi) e chiusi da una specie di intervista ad una ragazza in carne ed ossa, girata con una video8 e che tratta argomenti legati da un punto in comune: il corpo. Le sigle sono bellissime, quella iniziale soprattutto, cantata da Jasmine Rodgers dei Boa ed intitolata Duvet. Ricalca molto lo stile dei Cranberries, un rock abbastanza classico, montato in modo magistrale con le immagini della sigla, tanto da farla sembrare un vero e proprio videoclip. La sigla finale è ancora di stampo rock, però lenta e con contaminazioni dal country. Per il giudizio definitivo, vi lascio al box... serve a questo, sapete?

Marco "Mendo" Guerra

Massimo Dorati e gli Odeon Boys

Odeon Boys è uno pseudonimo che nasconde Massimo Dorati (Milano, 16-09-1953, vergine), un autore che proviene dalla pubblicità (qualcuno di voi ricorderà il vecchio spot del **Thè Infrè**). Dall'88 al '90 compone ed esegue 11 sigle per la vecchia gestione di Odeon Tv e per la Fininvest. In questi ultimi anni Massimo, abile pianista, è diventato autore di testi di svariati programmi Mediaset al servizio di Fatma Ruffini (Il gioco dei nove, Scherzi a parte, Karaoke, Festivalbar, La sai l'ultima?).

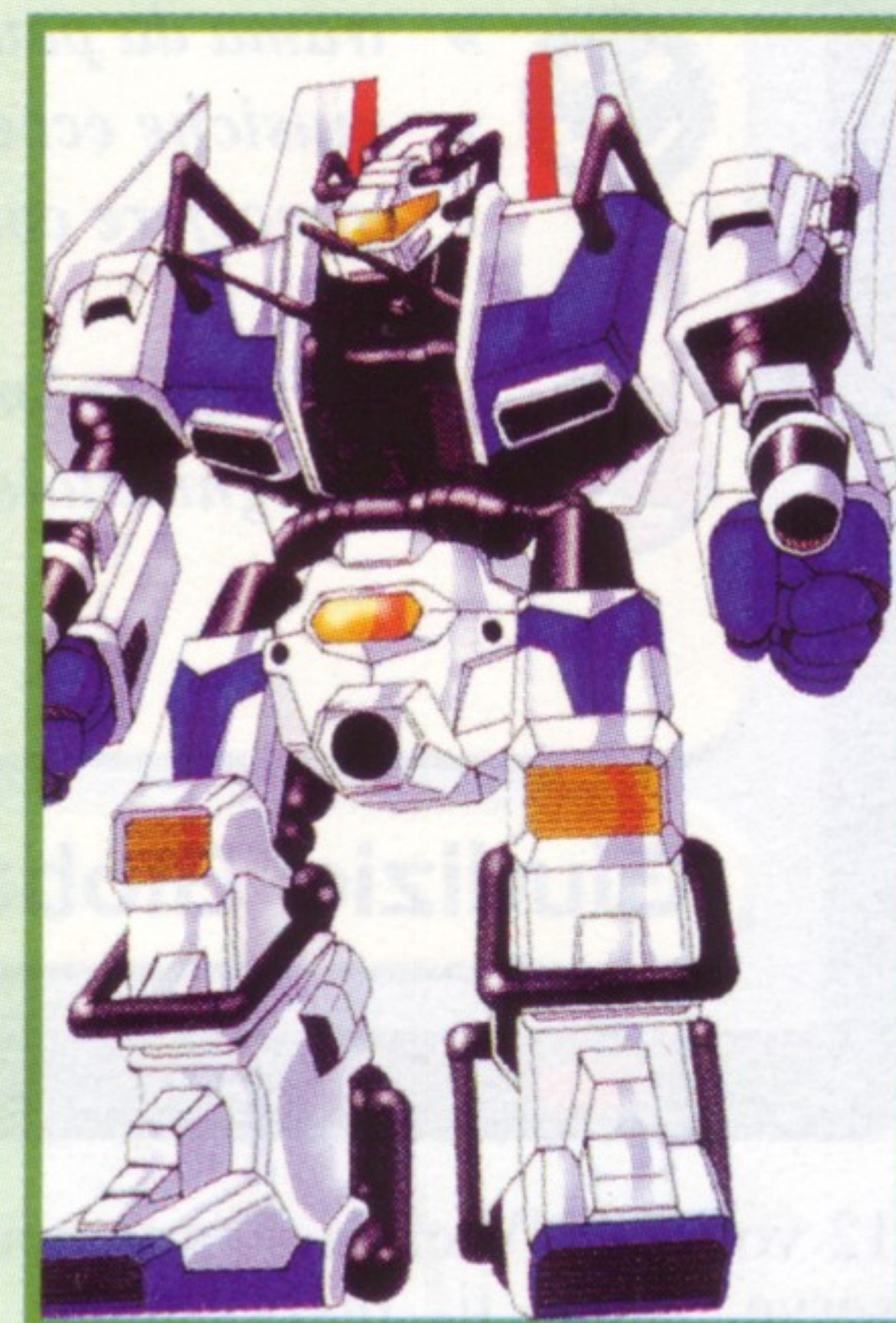
Massimo, parlami del periodo a Odeon Tv.

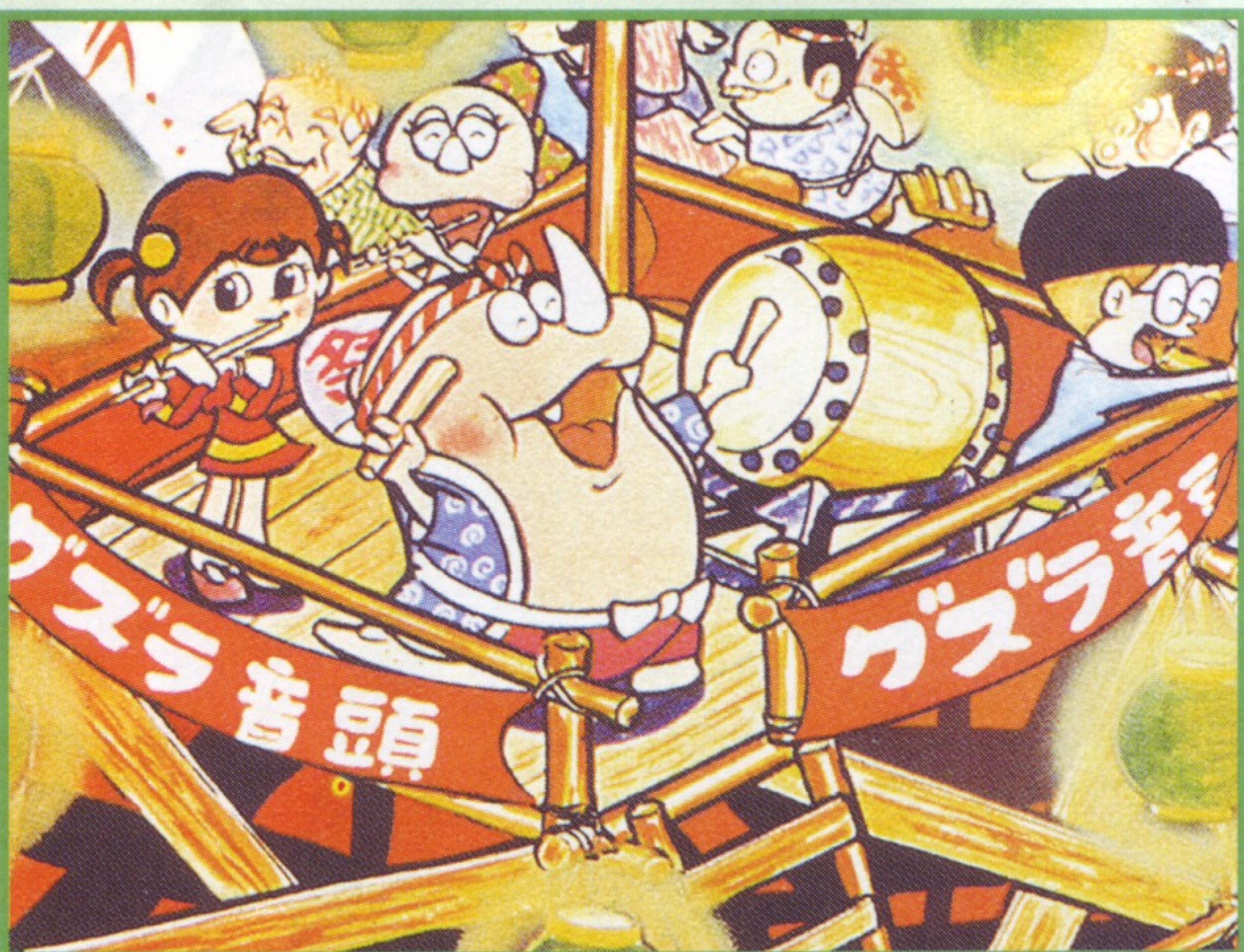
Inizialmente mi occupavo di promozione di rete, poi ho curato vari programmi, tra cui **Una notte all'Odeon**, ho visto nascere Giobbe Covatta e la Gialappa's Band, e ho fatto anche le sigle dei cartoni. Come Odeon Boys hanno collaborato con me Enrico "Chicco" Santulli, Massimo Crestini ed Erika Papa. Chicco, ex-chitarrista ed autore del Gruppo Italiano, quelli di **Tropicana**, ora dirige le orchestre e lavora con me da più di dieci anni, arrangiavamo insieme queste sigle nel suo studio, il Juke-Box. Massimo Crestini era un suo compagno di liceo, per qualche tempo fu socio al Juke-Box, per queste sigle ha fatto solo i cori, poi si sono separati, e Crestini ora dipinge. La Papa l'ho presa solo per cantare **Minù**. Comunque facevo tutto io: cantavo, componevo, arrangiavo. All'epoca non era previsto uno sbocco editoriale, così realizzammo solo il taglio sigla, che durava al massimo due minuti: una volta s'era pensato di far uscire un disco per la Emi, ma la cosa non è andata in porto. Alla Fininvest invece ho fatto le estensioni dei pezzi.

Cosa ti ricordi di queste sigle?

Mi davano la storia del cartone animato a grandi linee, ad esempio, **I Cavalieri dello Zodiaco**: la storia iniziava con un torneo per avere l'armatura... tanto per darti un'idea... c'era Minù, questa vecchietta che si rimpiccioliva... e poi tornava normale, e queste cose mi ispiravano le parole: "questa vecchietta, dolce e tenera Minù, ogni giorno ne combini una... però era un po' monella, questa qui..." io ero in macchina, per dire, e mi veniva in mente qualche parola, poi venivo a casa, mi canticchiavo la musica, mi mettevo al piano, e poi da lì scrivevo il testo. Poi telefonavo a Chicco: "Domani vengo da te", e gli facevo sentire tutto il pezzo al pianoforte, e ci studiavamo l'arrangiamento.

Cos'è l'arrangiamento?

Praticamente, è come se tu pigli un abito, però lo devi confezionare: devi fargli l'occhiello, le spalle, il reverse; così la batteria deve fare un certo disegno, il basso un altro, poi ci metti dentro i fiati, la chitarra... poi c'è il mixaggio: tu hai tutti questi suoni, registrati separati, e devi trovare dei giusti equilibri, devi star lì a tagliare le frequenze, a comprimere certi suoni. E' un'operazione che porta via molto tempo, se uno vuol far le cose per bene. Per queste sigle abbiamo usato suoni campionati, tastiere, ma anche chitarre... di solito la canzone era pronta in 2 o 3 giorni.

Ti ricordi in dettaglio le sigle che hai realizzato?

Nell'88 c'è stato il grosso successo dei Cavalieri dello Zodiaco, poi ho fatto **Talpilandia**: io ho scritto i testi e ho riarrangiato la musica originale giapponese. Poi ho fatto **Il mio amico Guz**, **Kate & Julie** e **Go! Gorilla Force**. Nell'89 ho fatto **Robocop**, un cartone americano. **L'inno dei G.I. Joe** aveva un avvio stupendo, con un campionamento di voci raffinatissimo. Con noi c'era un ragazzino che cantava, ma non ricordo come si chiamava. Il testo di G.I. Joe non era mio, ma di Andrea Di Gregorio, il creativo di un'agenzia che si occupava del merchandising della serie targato MB Giocattoli. Poi ho fatto **La vita di un vitello**, per Ox Tales, ma non è andato in sigla. Poi Minù, l'unica che non ho cantato io, e **Lo scrigno magico**. Nel settembre '90 sono approdato in Fininvest, mi hanno presentato Alessandra Valeri Manera, e ho fatto ancora una manciata di sigle: **Rocky Joe, il campione** (seconda serie, recentemente ritrasmessa da Tmc priva di sigle, e bloccata prima della messa in onda degli ultimi tragici episodi, peraltro già a suo tempo censurati, NdA), **Tommy, la stella dei Giants** (curiosamente, questa serie viene riproposta oggi da Junior Tv senza la sigla musicale di Dorati, e addirittura è chiaramente percettibile un taglio di immagini di pochi secondi nella sigla di coda, dove vengono del tutto eliminati i credits relativi a questa canzone, NdA), **Tartarughe Ninja**, che non si è sentita in tv, e **Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco**, l'unica di tutte queste che mi hanno pubblicato su disco, nel '91, sull'LP **Fivelandia 9** (sia in tv che sul disco, non si capisce perché, la canzone era accreditata a Giampi Daldello, NdA). E' un peccato che la prima sigla dei Cavalieri non sia uscita su disco, avrebbe venduto parecchio. Le sigle che amo di più sono Il mio amico Guz e Robocop. Kate & Julie mi dicono sia assai popolare tra i fans. Non sapevo che la serie andasse forte, non sono un appassionato. A far 'ste robe non è che c'ho lasciato il cuore, ma è stato divertente!

Massimo Dorati - Discografia "Animata"

<u>Singoli (nessuno pubblicato, tranne Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco):</u>

Per Odeon Tv come Odeon Boys:

1988: I Cavalieri dello Zodiaco; (L'allegro mondo di) Talpilandia; Il mio amico Guz; Kate & Julie; Go! Gorilla Force;
1989: Robocop; L'inno dei G.I.Joe; La vita di un vitello (sigla mai trasmessa di Ox Tales); Minù (seconda edizione); Lo scrigno magico.

Per Fininvest come Massimo Dorati:

1990: Rocky Joe, il campione; Tommy, la stella dei Giants; Tartarughe Ninja (mai trasmessa); Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco.

<u>Album:</u>

1990: Fivelandia 9 (contiene tra le altre Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco, erroneamente attribuita a Giampi Daldello).

Nota degli autori: quest'intervista è la seconda di una (purtroppo per voi!) lunga serie. Ridotta a circa 1/5 delle dimensioni originali per motivi di spazio, codeste opere d'arte verranno prossimamente (???) pubblicate integralmente in un volume a cura degli autori e dell'amico Corrado Paganelli, intitolato provvisoriamente "Sigle Tv Anni '70-'80 – Quando guardavamo la tv senza diventare cerebrolesi". Ringraziamo la Play Press e la redazione di "Benkyo!" per lo spazio generosamente accordatoci.

Mauro Agnoli & Marco Auditore

Vampire Princess Miyu

Lo ammetto, è una serie che non potrei recensire, perchè l'amo troppo e temo di non poter fare a meno di confrontarla con gli OAV della Pony Canyon usciti nel 1988. Sono stato veramente colpito, infatti, dalla cura maniacale offerta alla storia e ai dialoghi (sono riuscito ad apprezzarli anche con i sottotitoli in inglese) di questa adorabile succhiasangue, e devo dire che avevano una forza che tutt'oggi conservano, a dispetto della scarsa qualità del nastro e dei tanti prodotti che adesso affollano i miei già congestionati scaffali. Quindi ho cominciato a visionarne le prime due puntate, speranzoso di una replica di quella piccola meraviglia che mi capitò d'acquistare tanto tempo fa. Devo confessare, tuttavia, che solo da una parte mi ha soddisfatto: ritroviamo le musiche tradizionali, caratteristiche di questi anime permeati di un'atmosfera surreale e deliziosa e compensanti disegni (a parte la prima puntata) forse solo un po' anonimi. Abbandonato lo stile grafico di Shigeru Mizuki e la regia di Toshihiro Hirano (quale perdita!) sembrano, infatti, perdere quell'originalità propria della serie di OAV. Mi aspetto quindi grandi cose dalla nuova serie di OAV che sta uscendo adesso in Giappone... speriamo! Concentrandomi sulla serie TV, invece, devo riferire che le storie sono sempre basate sulla eterna lotta che Miyu conduce contro gli Shinma, creature che risiedono in un Limbo tra il Cielo e gli Inferi. Sono assenti personaggi che davano più spessore alla protagonista (la spiritualista Himiko, tanto per soddisfare la mania di citazioni di qualcuno) e sono state apportate sostanziali modifiche (molto radicali) all'ambientazione, e ai già citati disegni. Sin dal primo momento mi ha colpito il vestito della vampira, che adesso presenta un obi annodato "regolarmente" dietro con un grosso (e proporzionalmente orribile) fiocco.

Ma non divaghiamo ulteriormente e fiondiamoci senza esitazioni nella trama: il primo episodio della serie TV si apre in maniera quasi identica al primo dei quattro OAV (e qui mi domando e dico: quando arriveranno in Italia? Mai? Quasi mai? Per niente? Ditemelo, vi prego!) (Antò, abbiamo capito che ti piacciono, posa quel coltello NdMendo). Assistiamo alla scoperta, da parte di un compagno di scuola di Miyu, della morte di una ragazza apparentemente vampirizzata, mentre vediamo la protagonista allontanarsi dalla zona del delitto. Di qui in poi seguiamo i tentativi del ragazzo di smascherarla ricorrendo a vari espedienti, mentre il vero assassino - uno Shinma con l'aspetto di un camaleonte - continua a colpire indisturbato, approfittando anche della copertura offertagli da una professoressa della classe di Miyu! Inutile dire quale sarà l'esito di questa triunivoca caccia: lo Shinma verrà (stranamente) bruciato, invece di essere relegato nel Limbo dal quale è fuoriuscito; la professoressa verrà vampirizzata da Miyu e lo studente cadrà dal terrazzo della scuola (spero si sia fatto veramente male!) nel tentativo di agguantare l'evanescente succhiasangue. Il secondo (ed ultimo, per me, sigh!) episodio presenta un nuovo tipo di Shinma: si cela infatti in una maschera tribale, capace di assorbire la volontà del suo possessore (tanto per cambiare un altro studente) e di usarne il corpo

Totoro

I vampiri sono un soggetto abusato nel cinema occidentale, ma in Giappone sono pochi gli anime a loro dedicati, dal mistico Vampire Hunter D allo scazzatissimo Master Mosquiton. Tra tutti, Miyu è sicuramente uno dei personaggi più affascinanti. Non sono d'accordo con Antonio, questa serie TV mi pare di buona fattura. Certo non ha lo spessore e il pathos degli OAV e del manga, ma credo che abbia un buon equilibrio per un prodotto "di largo consumo" come una serie televisiva. Mi piacerebbe vederlo sulla RAI (non ci sperare proprio... NdReda).

In My Humble Opinion

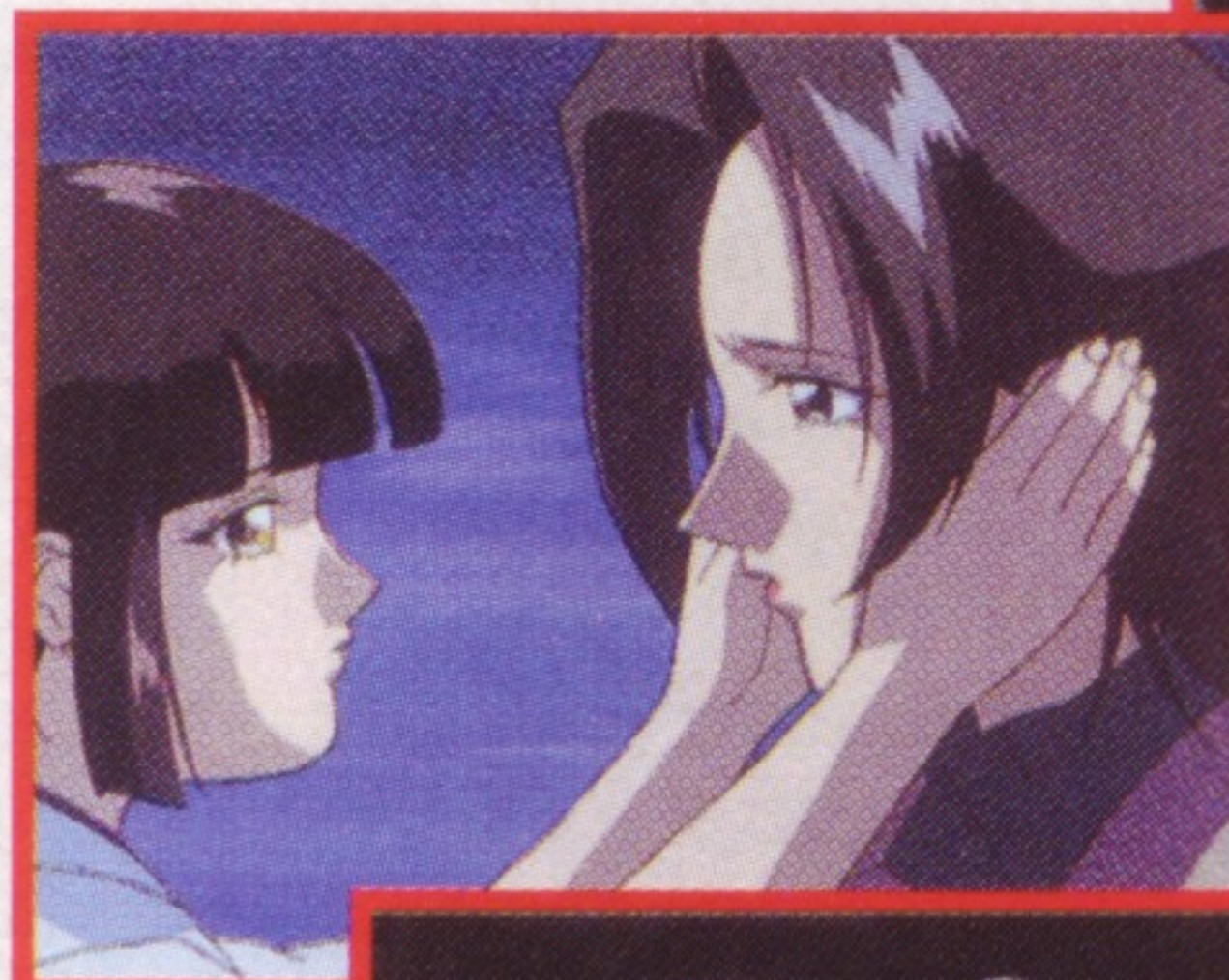
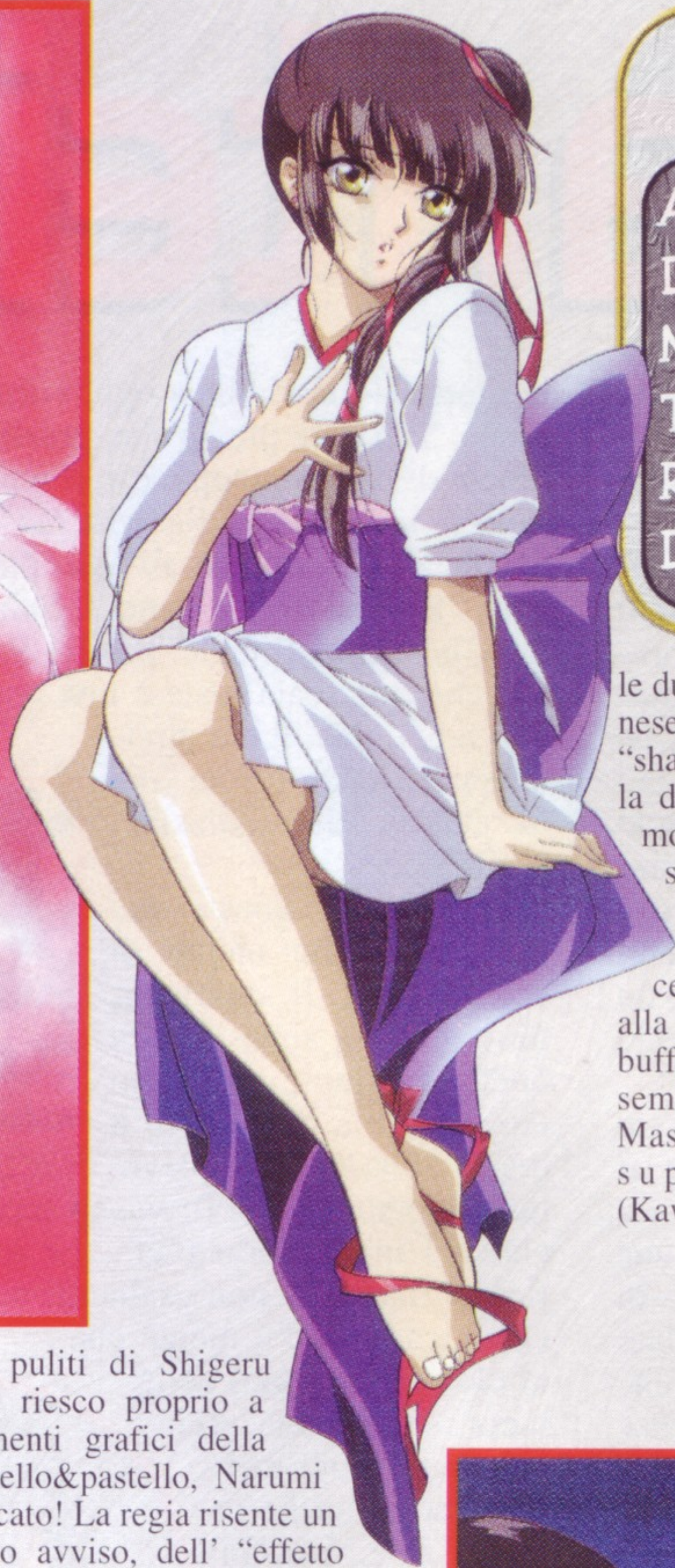
Forse a qualcuno non interesserà minimamente quello che sto per dire, ma mi piacerebbe puntualizzare il fatto che Miyu non ammazza mai nessun essere umano, dona l'eternità solo a coloro che hanno già perso ogni barlume di vitalità (come la prof. che viveva unicamente per i suoi fiori), privandoli della volontà (come è avvenuto con Larvae, il suo Shinma-schiavo) per mezzo del suo morso, unico (e modico?) prezzo dell'immortalità. Non sopporto, invece, la scelta di far parlare Larvae: non so se prima o poi nel manga questo Shinma abbia proferito una sillaba o una filippica ciceroniana, ma se fosse rimasto muto, avrebbe contribuito a ingenerare minor caos. Per concludere, preferirei non collegare questa serie TV con gli OAV e considerarla, invece, come a sé stante: sono troppi i cambiamenti apportati per poterli ritenere appartenenti a un comune personaggio. Non riuscirei a evitare il confronto e la conseguente denigrazione di questa serie. Ma non potevano cambiarle anche il nome? Così avrei sofferto di meno e sarei stato più equo&imparziale!

per gli scopi più nefasti. Miyu, che nel frattempo si è perfettamente integrata nella società, arrivando persino ad avere delle amiche a scuola, trova quindi un nuovo avversario da affrontare, e per la prima volta dovrà difendere la sua doppia vita. Non c'è modo, infatti, di cogliere lo Shinma in azione se non quando il suo ospite lo "indossa". La vampira, avendone già percepito la presenza in casa del suo compagno di scuola, decide di andarlo a trovare con le sue neoamiche. Sarà con il loro tanto provvidenziale quanto involontario aiuto che riuscirà a impossessarsi della maschera e a trascinarla nella sua dimensione, al fine di svelarne la vera natura. Dopo uno scontro durissimo tra Miyu, coadiuvata dal suo servo - lo Shinma Larvae (che in questa serie parla! Carramba che sorpresa!) - e lo Shinma della Maschera si ristabilirà la quiete interrotta in precedenza. Come dicevo, sono molte le differenze che separano questa serie televisiva della AIC dalla omonima serie di OAV: innanzitutto è il character design che si distacca in modo netto e radicale dai tratti morbidi e puliti di Shigeru Mizuki. Ora non riesco proprio a cogliere i riferimenti grafici della maestra del pennello&pastello, Narumi Kakinouchi... peccato! La regia risente un po' troppo, a mio avviso, dell' "effetto Evangelion": molte inquadrature sembrano una copia mal fatta delle trovate di Hideaki Anno, e il fatto che si sia scelto di dare più risalto alla vita studentesca della Nostra vampira non ha fatto altro che clonare l'ennesima serie scolastica...

I combattimenti sono molto più incentrati sul mero scontro fisico, piuttosto che su quello spirituale (Ra-en!), insomma il tutto non è molto esaltante, almeno per me, che continuo a considerare la serie di OAV uno dei migliori prodotti mai realizzati dall'animazione nipponica. Gli unici aspetti positivi che vale la pena di esaltare sono la colonna sonora e le due sigle, capolavori della musica tradizionale giapponese (fa un certo effetto vedere Miyu che suona lo "shakuhachi"). In particolare mi affascina il modo in cui la doppiatrice della protagonista interviene nelle sigle: molto interessante! Assistiamo inoltre all'entrata in scena di un nuovo comprimario che fornisce talvolta un valido aiuto (è dotato di un occhio capace di cogliere le realtà celate in ogni cosa) alla protagonista: è un buffo animaletto che sembra quasi la Maschera Bianca in super-deformed (Kawaii?)!!!

Antonio Vittozzi

La pagella

Animazioni	5
Disegni	5
Musiche	9
Trama	8
Regia	6
Doppiaggio	-

Vampire Princess Miyu

- » le musiche sono coinvolgenti
- » le sigle sono entusiasmanti e non finisce mai male perché la protagonista è immortale
- » il character design è meno curato rispetto agli OAV
- » regia quasi sufficiente
- » animazioni nella norma

TV

: 22'

Giudizio Globale:

benkyō!

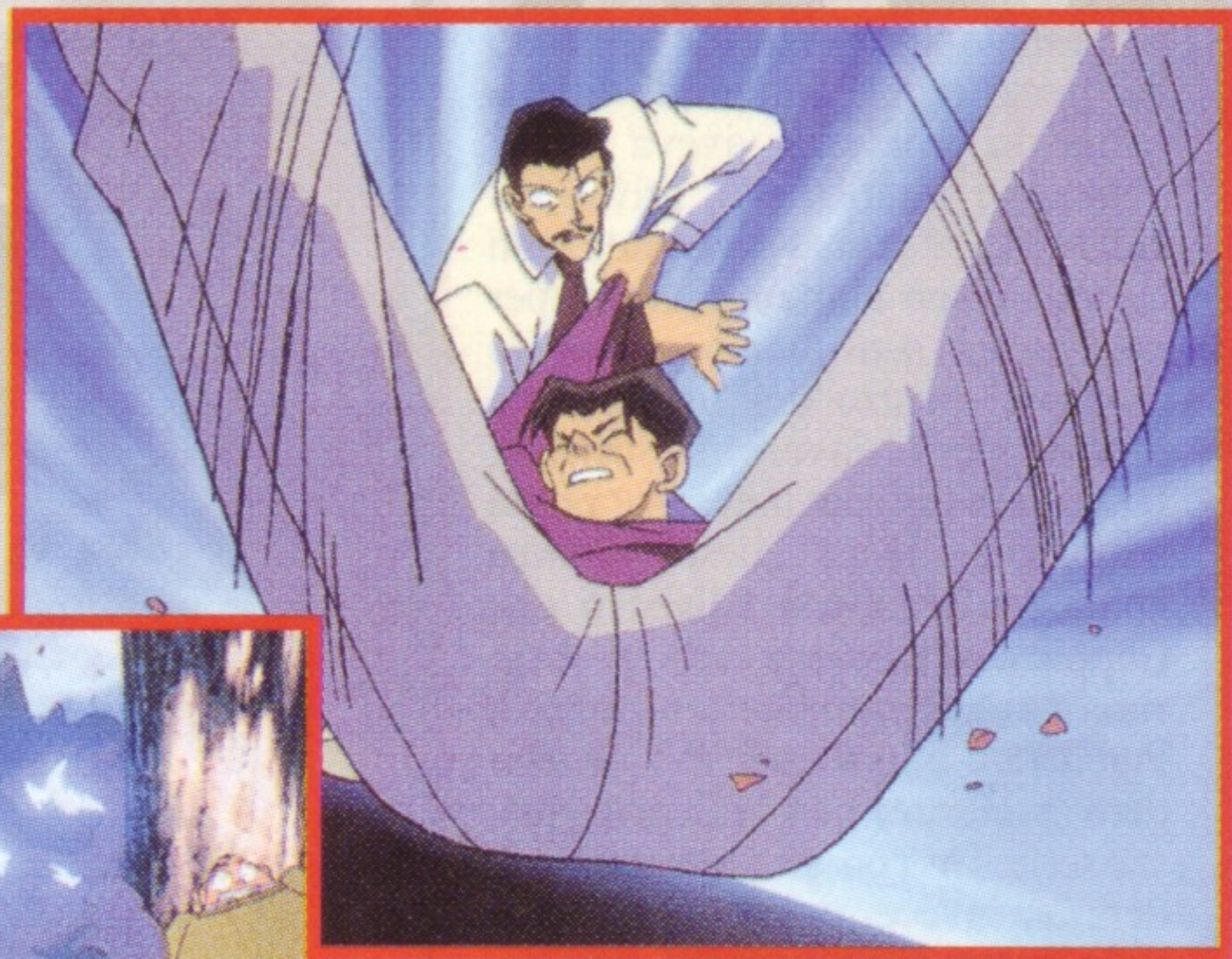
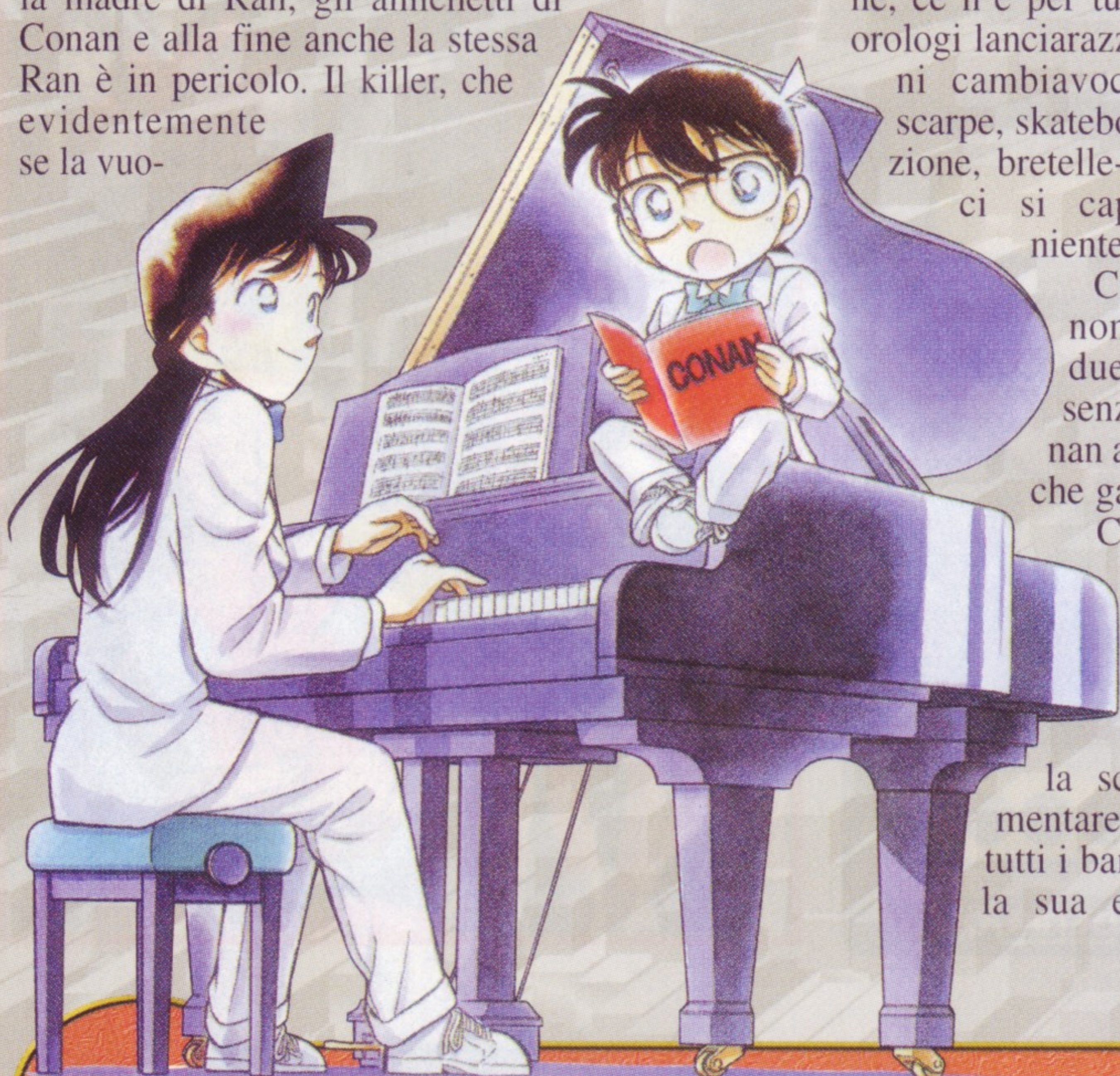
Meitantei Conan

Tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino... Mai proverbio fu più adatto alla situazione. Shinichi Kudo, liceale aspirante detective, gioca a risolvere i casi misteriosi in cui s'imbatte (aiutando più volte la polizia che, tanto per cambiare, brancola nel buio). Però un giorno ficca il naso in cose più grandi di lui, e così finisce pestato e avvelenato. Buon per lui che i suoi "assassini" usano un veleno sperimentale che non lo uccide, ma... lo fa tornare a essere un bambino!

E' questo lo spunto da cui prende l'avvio Meitantei Conan (Detective Conan), forse il manga più popolare dopo la conclusione (in Giappone) di Dragonball, da cui è stata tratta una serie TV di enorme successo e anche un paio di film. Ed è proprio dei film che vi voglio parlare in questo articolo. Nel primo, Conan (nome che Shinichi ha assunto per non farsi riconoscere) se la deve vedere con un bombarolo folle che sta facendo saltare in aria mezza Tokyo. Destreggiandosi tra petardi e tric-trac il nostro piccolo eroe riuscirà a evitare tutte le trappole tese a lui e ai suoi amici, rischiando però di fare una brutta fine giusto all'ultimo minuto, non fosse per il sentimentalismo di Ran (la ragazza che gli piaceva quando era ancora un adolescente, prima di diventare bambino). Il secondo film invece è lievemente più complesso. C'è un assassino che ha preso di mira una serie di persone, tutte collegate a Conan in qualche modo. Vengono avvelenati-pugnalati-fatti saltare in aria l'ispettore Megure, la madre di Ran, gli amichetti di Conan e alla fine anche la stessa Ran è in pericolo. Il killer, che evidentemente se la vuole tirare, lascia vicino a ogni vittima una carta da gioco. Si scopre presto che, grazie a degli orrendi giochi di parole giapponesi, il numero della carta indica il nome della vittima (per esempio, ShinICHI è collegato all'asso perché in giapponese "ichi" significa "uno"). Saltano nell'ordine il re, la regina, il fante, poi 10, 9, 8, 7 e così via. Più che una scala reale è una scala mortale, che alla fine coinvolgerà direttamente Conan e Ran (ma tu guarda che fantasia... NdR).

Tecnicamente questi due film non sono niente di eccezionale. Il character design si rifà abbastanza a quello originale di Gosho Aoyama, ma non riesce a essere abbastanza incisivo; tutti i personaggi soffrono di una certa piattezza che nel manga non c'era. Le animazioni sono fluide, ma certo non esaltanti, mentre la regia è canonica, non c'è niente che la elevi al di sopra della mera sufficienza. La colonna sonora invece è buona, anche se un po' ripetitiva. Se avete letto il manga saprete che normalmente Conan fa uso (di droghe? NdR) di diversi gadget, invenzioni create apposta per lui dal professor Hiroshi Agasa, un inventore vicino di casa di Shinichi. Nei film i gadget la fanno da padrone, ce n'è per tutti i gusti: orologi lanciarazzi, farfallini cambiavoce, superscarpe, skateboard a reazione, bretelle-gru... non ci si capisce più niente.

Credo che non passino due minuti senza che Conan attivi qualche gadget.

Conan, come tutti i bambini della sua età, frequenta la scuola elementare. E, come tutti i bambini della sua età, gioca con gli amichetti. Solo che i gusti di Shinichi sono un pochino differenti da quelli degli altri bambini... ecco che in quattro e quattro quarantaquattro (?!? NdR) organizza i Detective Boys, un gruppetto di tre ragazzini che hanno il compito di "giocare ai detective" e di aiutarlo a volte nelle indagini che svolge. I quattro si tengono in contatto grazie a delle spille rice-trasmittenti (per gentile concessione del prof. Agasa, naturalmente), e spesso gli aiutanti si troveranno in pericolo proprio grazie a questo ruolo di supporto... indovinate un po' a chi toccherà tirarli fuori dai guai? Ah, avete presente

Meitantei Conan

» trama abbastanza intrigante
» belle musiche

» character design abbozzato
» animazioni scarse
» troppi giochi di parole

FILM

: 90'

Giudizio Globale:

benkyo!

La pagella

Animazioni	6
Disegni	5
Musiche	7
Trama	7
Regia	6
Doppiaggio	-

Ran? Nel manga è una ragazza molto forte e decisa, campionessa di karate, che in più di un'occasione riesce a risolvere la situazione grazie alle sue doti atletiche. Nei film è completamente cambiata (anche dal punto di vista grafico, quasi non la riconoscevo): l'hanno fatta diventare la classica ragazzina indifesa che si deve mettere nei guai per permettere al protagonista figo di salvarla... bleah! Poi c'è la polizia... Ok, sarà un classico dei gialli con detective incorporato, ma la polizia sembra sempre che stia là solo perché per contratto ci dev'essere, e alla fine dell'avventura deve mettere le manette al colpevole. Per il resto non fa assolutamente niente... E, per finire, ci sono i giochi di parole... Questi sono presenti un po' in tutti i manga, sono quasi un marchio di fabbrica. Però in Meitantei Conan se ne fa un uso spaventosamente esagerato, credo che solo un giapponese purosangue potrebbe capirli tutti al volo. I nomi... i nomi sono incredibili. A parte il protagonista (che prende il nome da CONAN Doyle e Rampo EDOGAWA, famoso detective della letteratura giappa) e l'ispettore Megure (pronunciato "Megré", come il famoso ispettore Maigret), praticamente tutti i piani dei cattivi sono basati su giochi di parole vari. Prendiamo ad esempio il secondo film: le vittime vengono scelte in base al loro nome, che contiene un numero da 1 a 10. Detta così sembra semplice, ma c'è ben di più. Il nome di una delle vittime si scrive con quattro ideogrammi. Una parte di uno degli ideogrammi assomiglia graficamente al numero 10, anche se il nome ha una pronuncia completamente diversa... è così che sono state scelte le vittime! In base a questi criteri praticamente l'intera popolazione del Giappone sarebbe stata a rischio...

Tirando le somme, non posso certo dire che questi film siano molto riusciti. Il manga è molto bello, lo consiglio a tutti, ma i lungometraggi raggiungono a stento la sufficienza. Speriamo che la serie TV sia migliore... E, a proposito di serie TV, già da parecchio tempo si sa che la Mediaset ne ha acquistato i diritti, e prima o poi la trasmetterà (si spera!). Se la serie ha tanti giochi di parole quanti ce ne sono nei film, non mi meraviglia che non sia ancora andata in onda! Riuscire ad adattare tutto per renderlo immediatamente comprensibile a un pubblico italiano dev'essere un lavoro immane, chissà cosa ne verrà fuori... aspettiamo e vedremo.

Claudio "Totoro" Alviggi

Detective CONAN

In My Humble Opinion

Ok, l'opinione personale... credo che già dalla recensione si sia capito che i film di Conan non mi hanno impressionato per niente, anzi! Li ho trovati piuttosto insipidi, forse potrebbero piacere solo ai lettori più accaniti del fumetto. Per tutti gli altri consiglierei di aspettare la serie TV o, più semplicemente, di limitarsi a leggere il manga, che per conto suo è molto buono.

Mendo

Il cartone è esattamente come il manga. E' una precisazione da fare, così chi non sopporta il fumetto è avvisato. A me Conan piace, anche se trovo gli enigmi un po' troppo facili da risolvere, da questo punto di vista è più curato Kindaichi. Tecnicamente i film sono di alto livello, bella la colonna sonora, bellissimi i colori, fedelissimo al fumetto il character design. E' odioso però vedere "Conan" mantenere la sua identità segreta: un investigatore che riesce a risolvere casi da psicopatia in meno di un volumetto e non riesce a trovare un modo per dire la verità alle persone che lo circondano senza "metterle in pericolo", come dice lui, mi sembra irritante e poco credibile... il resto è OK.

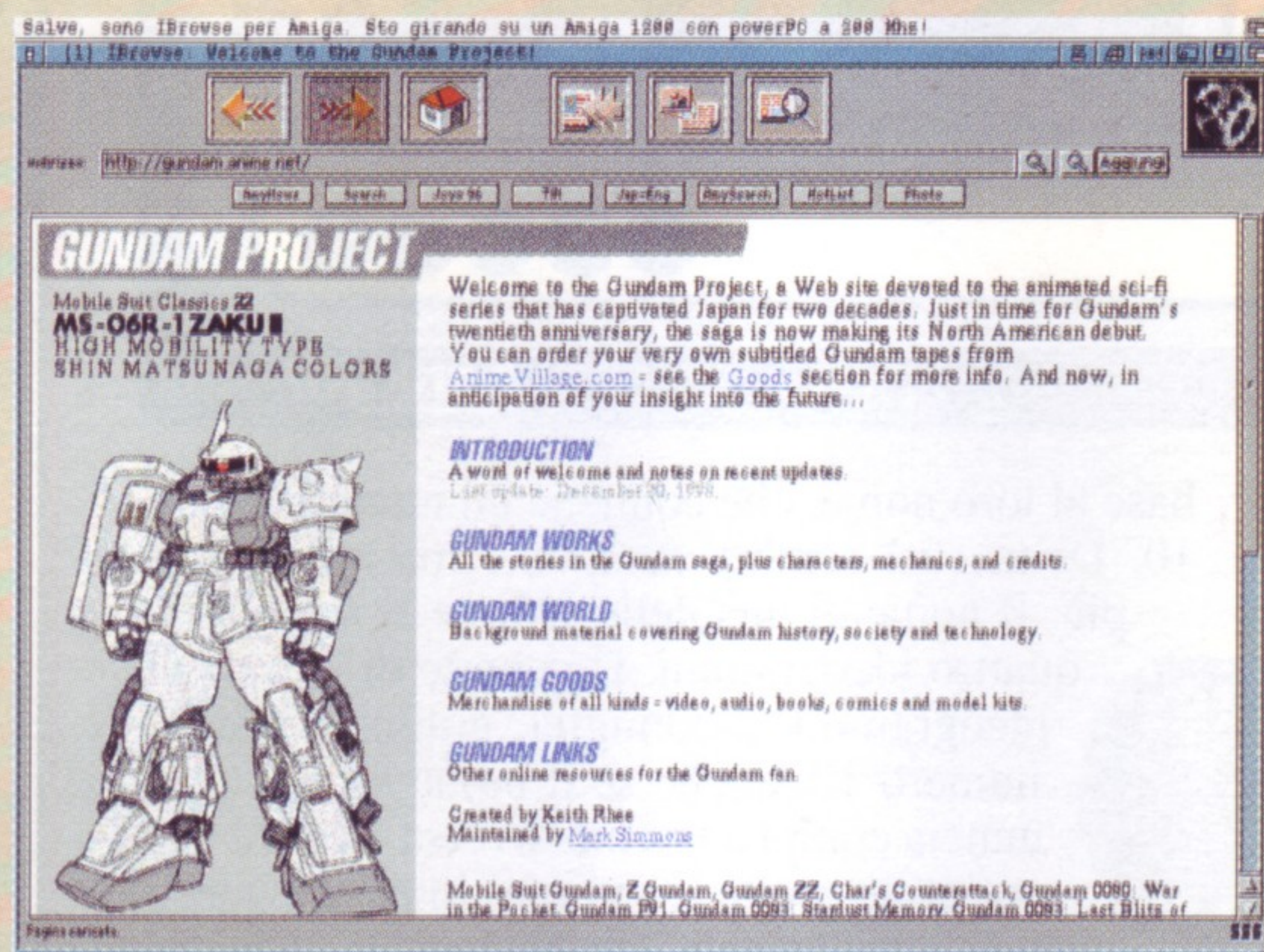
net surfin'

Bentornati al nostro appuntamento bimestrale per immergerci nel cyberspazio. Questo mese esploriamo un po' meglio il mondo di Usenet, i gruppi di discussione, e poi abbiamo qualche sito davvero interessante. Restate sintonizzati, nel prossimo numero impariamo un po' di giapponese! E non dimenticate di segnalarmi i vostri siti preferiti, all'indirizzo alviggi@geocities.com.

Bla bla bla...

Nei numeri scorsi abbiamo parlato di IAC, it.arti.cartoni. Però questo non è l'unico newsgroup italiano dedicato all'animazione, da un po' di tempo a questa parte gli si è affiancato IACA (it.arti.cartoni.animati). Se su IAC il cazzeggio è all'ordine del giorno (quasi una regola), IACA vuole invece essere un luogo di informazione. I messaggi sono prettamente tecnici: richieste di informazioni (con relative risposte), discussioni sull'adattamento, novità, c'è un po' di tutto.

Se invece siete interessati ai fumetti c'è it.arti.fumetti, ma devo avvertirvi che è un newsgroup "globale", cioé si parla di fumetti di qualsiasi tipo, dai Bonelli ai comics, dai manga agli albi sudafricani. Se siete interessati SOLO ai manga, fareste bene a lasciar perdere questo gruppo (o fareste meglio ad ampliare un po' i vostri orizzonti, per quanto sembri incredibile al mondo non c'è solo la Nutella). Per chi invece è interessato al Giappone in tutti i suoi aspetti, e non solo all'animazione, consiglio il gruppo it.cultura.orientale, dedicato proprio a chi vuole saperne di più sull'affascinante mondo del Sol Levante. Okkio che, a differenza degli altri, questo gruppo è più "serioso", l'ironia non è troppo di casa.

Da questo mese avete quindi ben quattro newsgroup da seguire, buon divertimento e occhio alla bolletta.

World... Shaking!

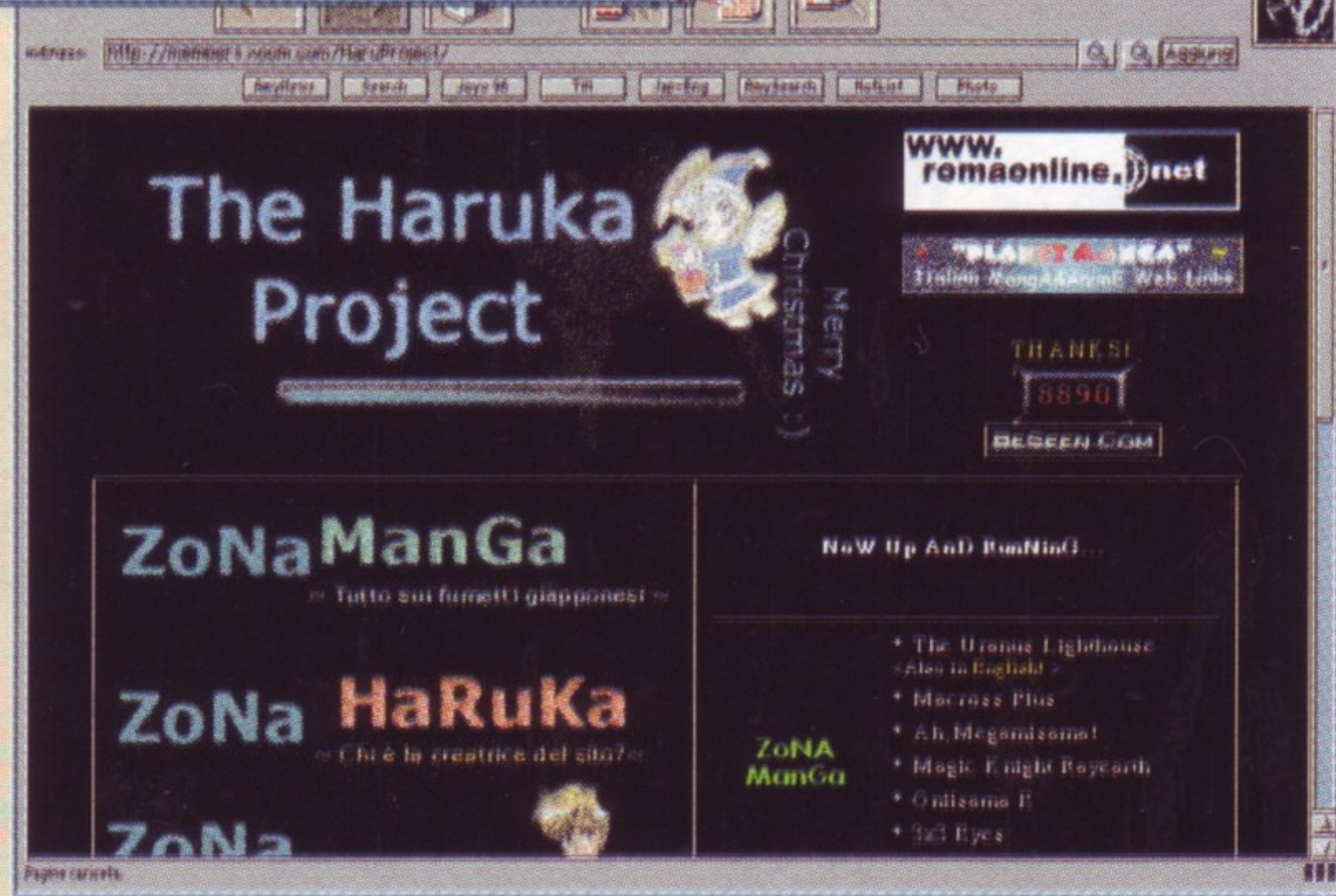
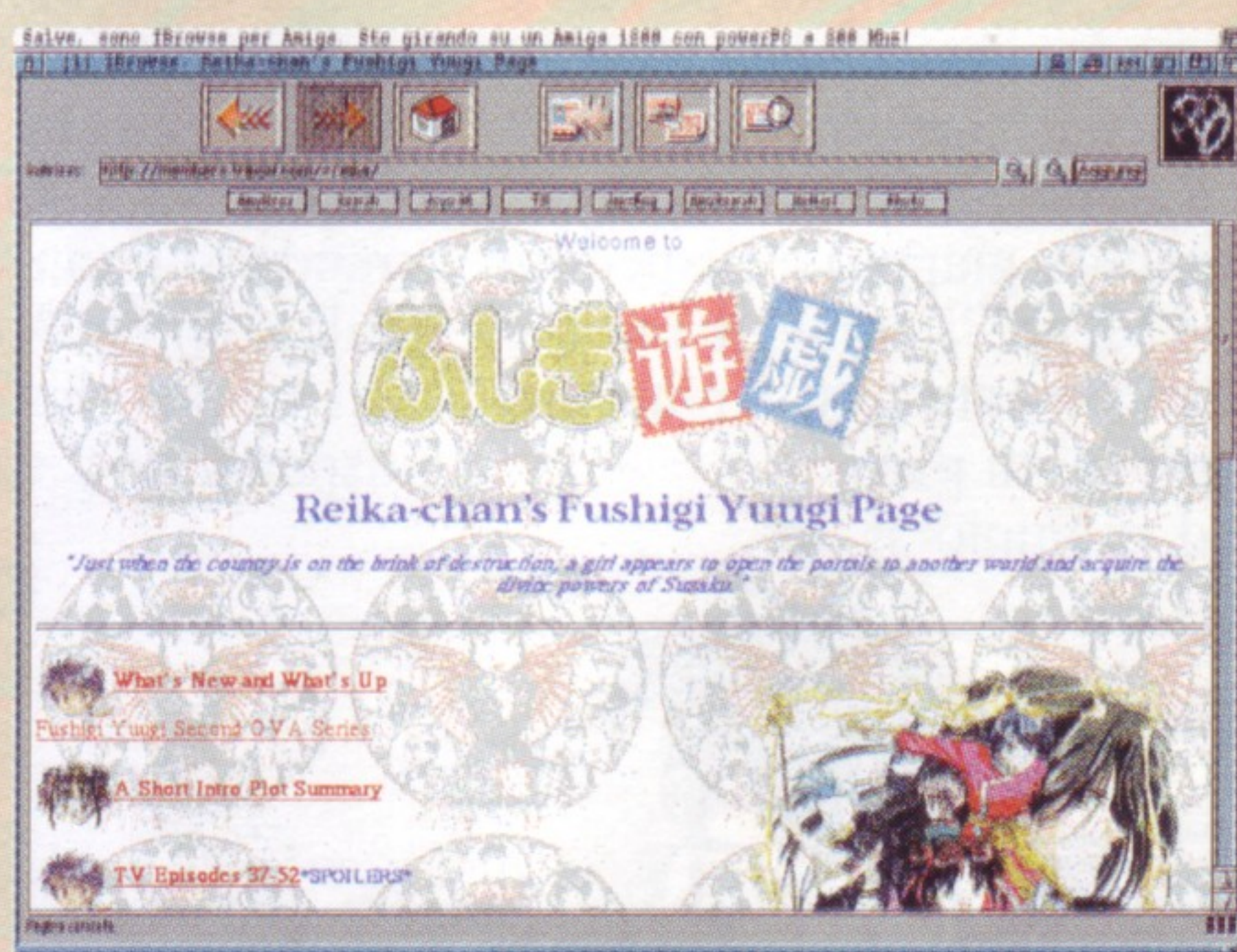
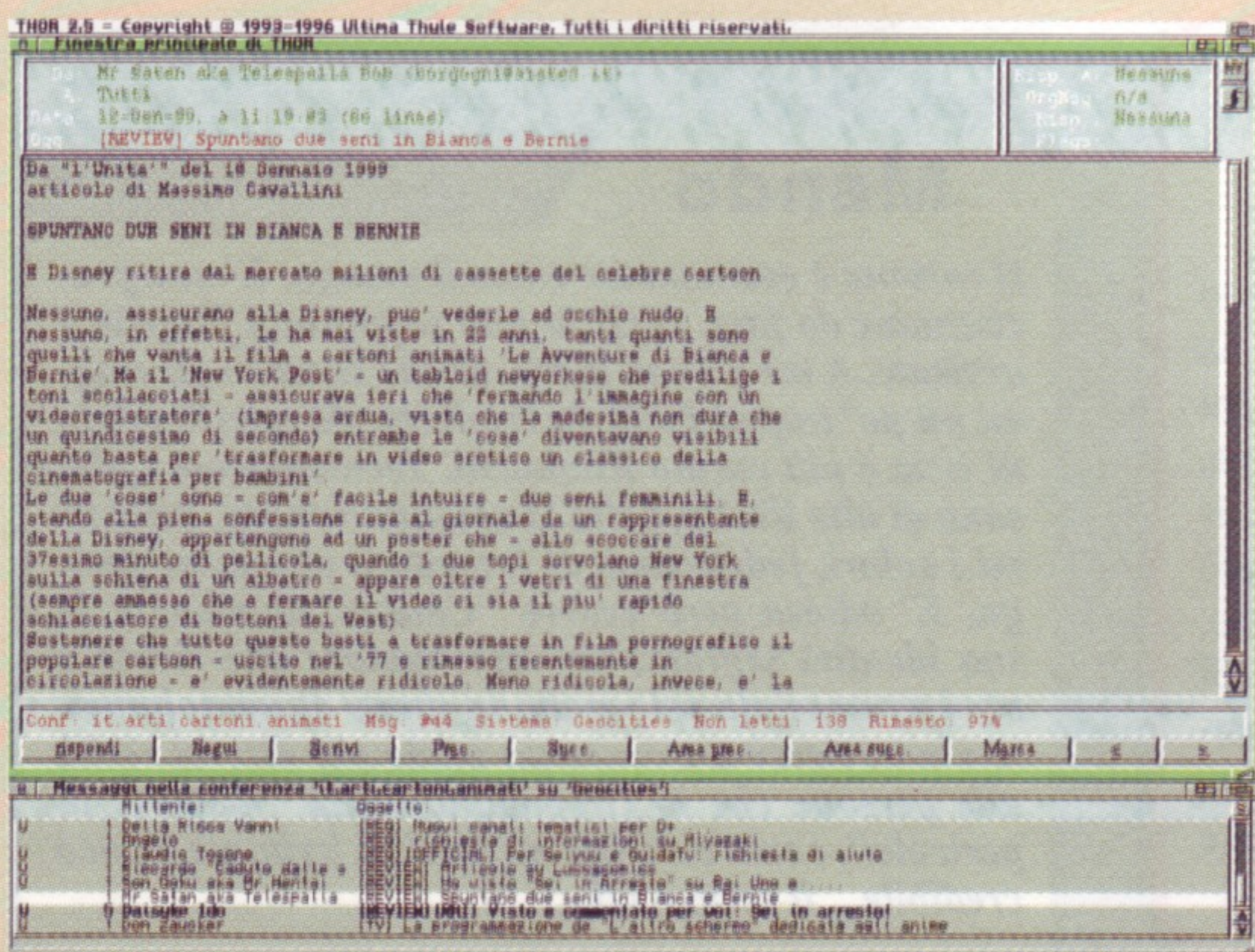
Appassionati di Sailormoon? Vi piacciono i cartoni in generale? Allora dovete dare almeno un'occhiata al sito dell'Haruka Project, gestito dall'amica Haruka. Qui trovate informazioni e link per alcuni degli anime e dei manga più popolari in Italia, come Sailormoon, Oh! Mia Dea, 3x3 occhi e via dicendo... L'indirizzo del sito è http://members.xoom.com/HaruProject/

La storia infinita...

Maiagare Suzaku... Miracle Lah... Queste le note iniziali della sigla di uno dei migliori anime shojo degli ultimi anni, Fushigi Yugi. Pare che la Star Comics stia per pubblicarne il manga, però perché non andare già da ora a raccogliere informazioni e immagini sulla rete? I siti dedicati a questa serie sono molti, qui voglio segnalarvi la pagina di Reika-chan (http://members.tripod.com/~reika/). A questo indirizzo trovate informazioni su tutta la produzione dedicata a Fushigi Yugi (manga, serie TV, prima e seconda serie di OAV), i personaggi, riassunti degli episodi, immagini, e tanti link. Da non perdere.

Eccoci, siamo amici tuoi...

...e io sono Peter Rei... ehm, no, scusate, io sono Totoro, ma in musica stonerebbe. La serie di Gundam, che ha segnato più di un'epoca, compie ora vent'anni (e non li dimostra!). Siete tra quei fortunati che videro la serie quell'unica volta che fu trasmessa (illegalmente) nel nostro paese, e non sono mai riusciti a dimenticarla? Allora questo sito fa per voi. Il Gundam Project (http://gundam.anime.net/) ha praticamente tutto quanto riguarda la serie del bianco mobile-suit. Se abitate in America potete perfino ordinarne i video in versione sottotitolata... altrimenti potete trovare informazioni su tutte (e dico TUTTE!) le serie di Gundam, i personaggi, il mondo che c'è dietro, e tanto altro ancora.

Claudio "Totoro" Alviggi

soundtrack

Il Cd che sto per introdurre è uno dei quattro dedicati alla vampira scaturita dai retini&pastelli della mangaka Narumi Kakinouchi, e devo ammettere che è molto piacevole da ascoltare (e ti pareva, direte voi, ce ne fosse uno che ti facesse schifo!), se non altro per la varietà di stili, molto evocativi: "Shin Vampire Miyu - Seyo Shinma Hen" (Le nuove storie del vampiro Miyu - Gli Shinma occidentali) è la colonna sonora del film d'animazione, apparso nelle sale del Sol Levante nel 1988 per la Pony Canyon e celebrante la storia e il destino di questa affascinante succhiasangue, nonché dei suoi mortali nemici, gli Shinma, creature il cui nome unisce i concetti antitetici di "Regno dei Cieli" e "Abisso Infernale". Mi rammarico del fatto che sia gli OAV (quattro in tutto e cón una storia e una regia curatissime) che la serie televisiva, senza tralasciare le due serie a fumetti, siano ancora ignoti al "volgo" (maddeché, ahò? NdVolgo); quindi cercherò, per quanto mi è concesso, di evocarne almeno le atmosfere. 23 brani in tutto ne costituiscono il contenuto, di cui 3 vocal, 4 di intermezzo musicale e 3 in funzione karaoke (provate a cimentarvi in "Violent Red": è scritto e cantato in inglese, quindi sufficientemente abbordabile per un "itariajin"). Nelle rimanenti tracce ci viene data una solenne lezione sulla musica tradizionale giapponese, eseguita, sempre dietro mio modesto apprezzamento, da autentici maestri del "koto" (una sorta di arpa orizzontale a corde, in genere 13), dello "Shamisen", ossia un banjo a tre corde, e dello "Shakuhachi", flauto di bambù senza chiavi - difficilissimo da suonare in maniera anche appena apprezzabile (e suonato soltanto dai maschi, ma di questo parlerò in un'altra sede sennò divago troppo!). Ritorno adesso su un luogo comune: la musica nell'animazione. Questa melodia, curata dal capace Kenji Kawai (noto agli "otaku" per la colonna sonora degli OAV di "Devilman") (e GITS NdR) (e Maison Ikkoku! NdUby), ricopre nel film un ruolo di primaria importanza, a tal punto da riuscire, impeccabilmente, a evocare determinate atmosfere, il cui effetto nel manga viene a essere ovviato dalla produzione di numerose vignette. Inoltre è da rilevare la particolare cura data all'ambientazione: Kyoto, infatti, è la cornice ideale, oltre ad essere il principale teatro delle azioni di Miyu (il cui nome significa sia "notte" che "bellezza"), per queste melodie, molto più onirica e affascinante di una Tokyo ormai sfruttatissima; ma questo è un altro discorso. Molto apprezzabili i vocal, eseguiti da Naoko Watanabe (già voce di Miyu nei 4 OAV), Yuji Mitsuya (prestante la voce a Tom di "Touch") e Mami Koyama (ugola di Arale; e non venitemi a dire che non siete ancora sazi di citazioni, seguaci di Gargantua!). Il tutto viene eseguito con una parsimonia e una precisione tali da far vivere le stesse emozioni che può suscitare la visione di una scena del teatro No, oppure della tradizionale Cerimonia del Tè, massima espressione dei concetti zen di semplicità e riflessione. Non c'è male davvero, è un lavoro che non può che affascinare l'ascoltatore, in qualunque stato d'animo esso sia, e al quale non rimane che chiudere gli occhi e lasciarsi trasportare. Un autentico capolavoro.

Antonio Vittozzi

Neoranga

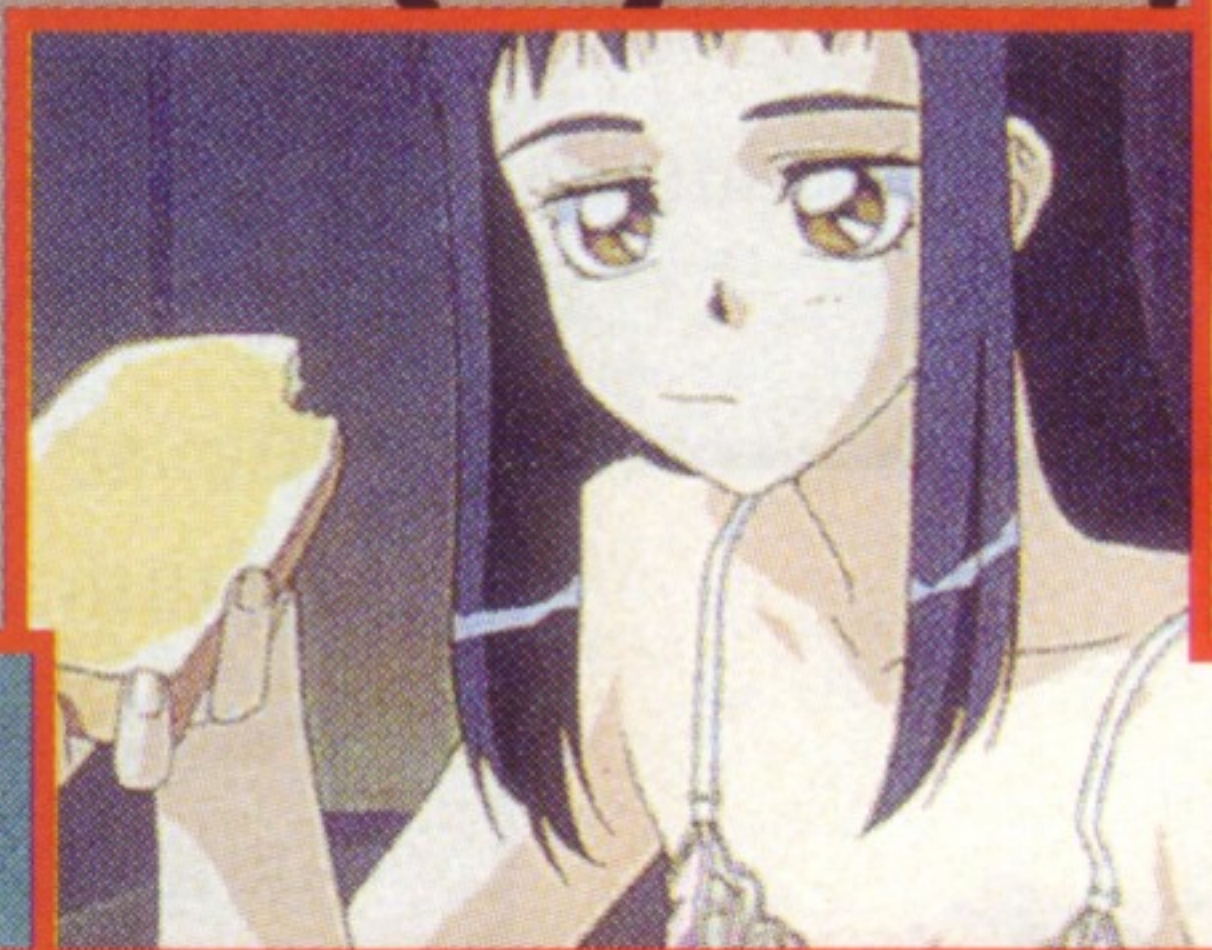
Nonostante le pressioni da parte delle alte sfere sulle mie basse sfere, ho deciso di sfondare un muro d'omertà che lega tutto il mondo editoriale (signore, siamo in posizione... NdKillers Governativi). C'è un fatto che molti ignorano ma che contraddistingue migliaia di articoli e fumetti mondiali: la recensione che in questo momento state leggendo non è stata scritta la settimana scorsa... (ordine d'esecuzione annullato. E' innocuo NdSmoking Man) (innocuo... me lo dicono molto spesso i fidanzati di alcune ragazze...). Per quelli che vengono definiti "tempi tecnici" (cioè tempi necessari per revisione, stampa pellicole e stampa in tipografia), alcuni articoli vengono scritti con un po' d'anticipo (ahhhh, ma già lo sapevamo! NdLettori). Tutto ciò per dirvi che fuori piove e fa freddo e, dato che a marzo il clima può essere differente (anche se nonc'èpiùlamezzastagione e sistavameglioquandosistavapeggio), leggere quest'osservazione sul tem-po può farvi pensare che sia in tragico possesso della nuvoletta fantozziana (della nuvoletta no, ma di tutto il resto... NdReda) (Troooppo buoni! Aspettate, vi offro del panettone...). Dicevo, qui soffro un freddo cane, ho sottomano un depliant di un'agenzia di viaggi, fammi dare un'occhiata..., uhm, isola di Baroo, sperduta nell'Oceano, ultimamente ha avuto stretti contatti con la civiltà nipponica e in particolare con un giapponese, che è divenuto loro re. Pare che due mesi fa, su invito consegnato con tanto di biglietti aerei, siano giunte per un breve periodo nell'isola le tre sorelle del regnante. Particolarità dell'isola è che lo scettro regale è costituito da Neoranga, una gigantesca creatura di diciotto metri che molto ricorda quell'essere fantastico dei film giapponesi Anni '50, tal Godzilla...

Uhm, fammi un po' vedere che dice il mio canale preferito, Nitaka TV: "Incredibile! E' apparso vicino alla baia di Tokyo un essere di dimensioni abnormi che, dopo aver affondato una nave della Marina Americana, indifferente agli ostacoli che trova, si dirige verso l'areoporto". Ehi! Ma il gigante è lo stesso del depliant! E' Neoranga! Curioso, potrebbero farne un cartone animato... Che naturalmente già esiste...

Per la precisione Neoranga è una serie di 24 episodi, trasmessa alle 7:00 sul mitico canale satellitare Wowow, all'interno dell'altrettanto mitico Anime Complex, dal 4 giugno al 28 settembre ed ora raccolto in 6 Laser Disc di cui l'ultimo dovrebbe essere uscito il 6 marzo. Il gigantone è a Tokyo per raggiungere le tre sorelle Shima-bara: Minami, la maggiore (con i capelli castani), Ushio, la media (con i capelli rossi) e Yuhi, la piccola medio-alta (con i capelli neri), perché a causa della scomparsa del fratello sono diventate le nuove regine dell'isola di Baroo. Curiosamente, vi sono vari gradi di interesse alla faccenda: quello dei militari, che lo scrutano, sia perché può essere una minaccia sia per un utilizzo a scopo bellico; quello delle persone a cui Neoranga distrugge le case, che bestemmiano in tutte le lingue conosciute e non del mondo,

Andiamo nella giungla!

Jungle de iko! è una serie di tre OAV prodotta nel 1997. Natsumi è una ragazzina di 12 anni che riceve in dono dal padre esploratore un paio d'orecchini. Fin qui, a parte il fatto che magari dovrebbero stare in qualche museo, è tutto normale, sennonché la notte sogna un vecchio bavoso che in realtà è Aham, Dio della Terra che l'avverte che Ongo, il Dio della Distruzione, sta per tornare. Così il vecchiaccio le insegna un rituale per trasformarsi in Mi, lo Spirito dei Fiori, essere dotato dei poteri necessari per fermare Ongo. Ok, è la solita solfa alla Creamy! E no! C'è una follia divagante! Aham è vestito solo di un "astuccio penico" a forma di zanna, Ongo è un piccoletto di 50 cm dall'aspetto innocuo e Mi è una fanciulla che porta la decima di reggiseno... Per non parlare poi del "rituale", altro che "Pampulu pimpulu parimpampù", vedetelo, vedetelo...
P.S. Voci lo danno per un prossimo arrivo in Italia.

AM 8:17
都内・首都高速1号線下

In My Humble Opinion

Neoranga è quello che si può definire "Il ragazzo intelligente che però non si applica". Peccato. L'idea di base è dannatamente ottima: tre ragazze che diventano proprietarie di un "robottone" di cui non sanno assolutamente che fare, e per di più non c'è nessun invasore a minacciare la Terra. Si poteva sfruttare maggiormente e meglio quest'aspetto. Inoltre, durante gli episodi, c'è come un cambio di rotta evidenziato anche da un peggioramento della qualità dei disegni, nel quale si tende sempre di più ad affievolire l'elemento "stranezza". Con la perdita di direzione il tutto diventa un nonsenso, un pastrocchio indefinito. Io adoro le cose tribali, ma se non fosse per le illustrazioni e per la colonna sonora, adattissima, non l'avrei guardato nemmeno questo anime. Try again, better luck next time!

e quello di coloro che non vengono sfiorati dalla vicenda, magari la guardano solo in TV. Una volta chiarita la situazione con i militari, e appellatesi all'immunità diplomatica, in quanto regine di Baroo, le tre sorelle ritorneranno alla loro normale esistenza, solo che adesso, in giardino, hanno un enorme monumento che risponde al nome di Neoranga. In realtà la serie non termina con questi eventi. Vedremo le ragazze aiutare, grazie proprio a Neoranga, a debellare un giro di racket che vedeva come vittime degli amici di famiglia (ma sono cose da pazzi. Ho a disposizione un gigante che fa tutto ciò che dico e penso a 'ste scemenze? I Giapponesi non conquisteranno mai il Mondo NdMendo). Si aggiungeranno al gruppo Rano, Nbo e Garu, i tre vecchi saggi dell'isola, e Rabure, loro assistente. Le vedremo partecipare a una festa organizzata in onore del gigantone e combattere contro i tentativi dell'esercito di...

Appena ho iniziato a vederlo, subito mi è venuto in mente un altro anime dall'atmosfera tribale: Jungle de Iko (per ulteriori informazioni vi rimando al box). Qui la storia aveva lo scopo di far sorridere, presentando magari situazioni "serie" ma con personaggi buffissimi. In Neoranga il tasso comico è un po' più basso, con un tocco maggiore (ma non di molto) di serietà. L'atmosfera che si respira è strana, grottesca, cinica. Tutta una città potrebbe essere distrutta in pochissimo tempo da Neoranga ma gli abitanti continuano a vivere con noncuranza. Questa cappa di seriosità viene cancellata dalla simpatia delle tre protagoniste e dalle simpatiche gag (in una si cita addirittura Giant Robot, parlando a Neoranga con l'orologio e chiamandolo "Robò"!), ma non si tratta delle solite gag "scacciacrisi", ma di qualcosa a sé stante.

Come impostazione Neoranga è molto particolare, i primi episodi iniziano senza sigla (come in molti OAV), dal quinto in poi ne ha una che richiama Brain Powerd in un particolare: le tipe nude (sìiiii, allora anche la sigla finale di Ransie la Strega è così! NdMendo). Il "service" regna ovunque. Il quinto episodio è significativo anche per un altro fatto. I disegni diventano più approssimativi e le animazioni più scadenti. Ciò dura per alcuni episodi, poi si riprende leggermente. Non solo, la cappa di cui parlavo sopra sparisce, rendendo le puntate molto più leggere. Costante, fortunatamente, rimane la regia, che spesso ricorre a inusuali inquadrature che meravigliano per la trovata.

Ma sapete che vi dico? Quasi quasi, invece di andare a Baroo, vado a Pat Pong ad imparare il Ping Pong (quando lo squallore non ha confini NdR).

Giovanni "Vacillator" Santucci

La pagella

Animazioni	5
Disegni	5
Musiche	7
Trama	6
Regia	8
Doppiaggio	-

Neoranga

- » ambientazione tribale
- » "robot" bello

- » plot mal sfruttato
- » povertà di mezzi

TV

: 8'

Giudizio Globale:

benkyō!

Mendo

E' una serie TV molto strana questa. Fino ai primi episodi avrei giurato che avesse tutte le carte in regola per diventare un buon "clone" di Evangelion, poi, dopo aver capito i misteri legati al mostro, il tutto è piombato in un pozzo di banalità. Buttando il resto, salverei le musiche, davvero molto curate e particolari, il montaggio, i colori e il character design (badate, NON i disegni, che si distaccano spesso da quello che è il disegn di base). Neoranga non è male, gli manca quel nonsoché, ma merita di essere visto.

Le vecchie sigle

Più andiamo verso il futuro, verso il nuovo millennio, e più guardiamo indietro al passato. Mai come in questi ultimi anni il "vecchio" è di moda. L'abbigliamento attuale si rifà agli Anni '70. Le scarpe per ragazze con mega-zeppa sono "l'evoluzione" degli zatteroni di un tempo, i boa, i cappellini andini, le camicie dai colletti appuntiti, sono tutti cimeli naftalinizzati e rimessi a nuovo per l'occasione. Ma il ripescaggio non si limita al campo della moda: nel cinema, ad esempio, Pulp Fiction e i suoi derivati sono specchio di un'iconografia americana tipica di un tempo passato. Ma il revival più totale riguarda il campo musicale. Gruppi di oggi, come i Blu Vertigo o i Solerba, se fossero nati dieci anni fa, avrebbero potuto far concorrenza ai "Duran" e agli "Spand" (o piuttosto alla buonanima di Falco, visto il livello... NdZelig) (Amadeus - Amadeus! NdMendo) (sono io - sono io! NdAmadeus). Non solo, in questi ultimi anni da Vanilla Ice e dal boom di Puff Daddy, nuove canzoni hanno basi riprese palesemente da vecchi pezzi degli anni passati. Non si tratta, come nell'hip hop, di semplici campionamenti di pochi secondi "adattati" per fare da base, ma di riproduzioni totali in modo da essere di sottofondo al parlato del cantante. E' il caso di Puff Daddy in "Come with me" (La colonna sonora di Godzilla) che ha ripreso talmente tanto i melodici arpeggi di Jimmy Page dei Led Zeppelin in Cashmere, da dover mettere il famoso "featuring". E non finisce qui! Grazie a questi c'è il ritorno dei Bee Gees, della sigla di Spiderman, e chi più ne ha più ne metta! Oltre a questi "furti autorizzati", c'è il riarrangiamento di vecchi pezzi come "Se telefonando" di Mina da parte dei Delta V o "Amore Disperato" di Nada, rifatta dai Super B, il "tributo" a Burt Bucharach delle All Saints (ispirate anche dalla colonna sonora del divertentissimo "Il matrimonio del mio migliore amico"). La voglia di revival è talmente alta che in TV, specchio e guida delle tendenze moderne, hanno avuto luce trasmissioni come "Anima Mia" e "Meteore". Identiche? Nooo! La Mertz era solo su Italia 1! (e la Berti solo sulla RAI NdToto-ro). Ma tutto questo fermento poteva lasciar fuori i cartoni animati? Compagni d'infanzia di molti post-adolescenti? Certamente no! Ecco quindi apparire cover-band che cantano con passione le loro sigle preferite. Tra le più famose vi segnalo "I Cavalieri dello Zodiaco", "Gli amici di Roland", i "Cialtroni animati" e, in un certo senso, i "Gem boys". Le sigle si sentono sempre più spesso programmate dai DJ nelle serate in discoteca; addirittura conquistano il loro spazio radiofonico: il DJ Angelo di Radio Deejay e i mattacchioni del Trio Medusa su Radio Capital (ora, ma molto, MOLTO di più prima, su radio Nonsolomusica), sono i maggiori "diffusori del verbo". I folli del Trio Medusa, dei quali trovate anche una "video-intervista sul CD", tra l'altro animano feste in discoteca dove la colonna sonora è costituita da rare e introvabili sigle di cartoni animati.

Ma se pensate che bisogna solo ed esclusivamente affidarsi ad altri per risentire questi serbatoi di ricordi, vi sbagliate di grosso. A parte la ricerca di 45 giri, il più delle volte in condizioni pessime, trovati nei vari mercatini dell'usato a cifre im-proponibili, si può provare nel negozio preferito di dischi, dove si pos-

sono comprare alcuni compact e avere una mini-collection di sigle. Oltre alle classiche venti Fivelan-dia con le canzoni di Cristina D'Avena (Holly & Benji, Sailor-moon), la BMG (ex RCA) e la Fonit Cetra (da sempre legata alla RAI) hanno pubblicato compilation sugli oggetti del desiderio di molti. La prima ha attualmente sul mercato la serie di tre CD Tivulandia. Realizzata in collaborazione con il canale romano Super 3 (che è anche una delle poche reti locali in Italia a dare ampio spazio ai cartoni animati nel palinsesto), la compilation vanta le sigle di voci storiche, come I Cavalieri del Re (La spada di King Arthur, Lady Oscar nella vecchia versione), I Superobots (Daltanious, Starzinger), i Rocking Horse (Dr. Slump, Candy Candy) e l'angelica Georgia Lepore (Conan, Mimì). La Fonit Cetra, invece, ha sul mercato Ufo Robot & Co, una compilation che vanta le sigle di Goldrake, Jeeg Robot, Capitan Harlock e Daitarn III. Non tutte, però, sono presenti: al lato, nel box, troverete l'elenco delle sigle di cartoni animati corredate di esecutori.

I pezzi, se siete grandi appassionati, li conoscerete già tutti; quello che voglio farvi notare è che i brani sono riprodotti nella loro interezza, presentando anche strofe mai trasmesse in TV e che risultano abbastanza "ridicole". Alcune di queste sigle hanno la base identica a quella giapponese, portando a simpatici confronti che, nella maggioranza dei casi, danno vincente la versione italiana; è il caso di Jeeg, dove la nostrana è più cantata e meno "scimmiottata". Su Jeeg, poi, c'è una "leggenda urbana" che narra che a cantarla sia stato Piero Pelù, voce dei Litfiba. Ma se è per questo, si vocifera anche nell'ambiente informatico che Bill Gates sia l'Anticristo (probabile... NdUby) (sommando la codifica ASCII del suo nome si ottiene 666) e addirittura che Babbo Natale esista! E' falso, Piero Pelù Jeeg l'ha solo visto in TV, ma perché stroncare leggende così affascinanti...

P.S. per gli internetters, sappiate che in rete esistono vari siti (uno in particolare) che contengono gli MP3 (ne abbiamo parlato nella posta del numero scorso) di quasi tutte le sigle dei cartoni animati e dei telefilm trasmessi in Italia. Non essendo una cosa "pienamente legale" non possiamo dirvi di più, però... buona ricerca!

Giovanni "Vacillator" Santucci

I Compact Disc

Tivulandia Vol. 1 - BMG

Sasuke - *I Cavalieri del Re*
Yattaman - *I Cavalieri del Re*
Chappy - *I Cavalieri del Re*
Lulù - *Rocking Horse*
Candy Candy - *Rocking Horse*
Il Dottor Slump ed Arale - *Rocking Horse*
Il Gatto Doraemon - *Oliver Onions*
Sampei - *Rocking Horse*
Heidi - *Elisabetta Viviani*
Pinocchio, perché no? - *Luigi Lopez & La Gang di Pinocchio*
L'Ape Magà - *I Nostri Figli*
Mysha - *Rocking Horse*
La Ballata di Fiorellino - *I Cavalieri del Re*
Mimì e le Ragazze della Pallavolo - *Georgia Lepore*
Cyborg i Nove Supermagnifici - *Nico Fidenco*
La Fantastica Mimì - *Georgia Lepore*
Belle et Sebastien - *Stefano Jurgens & Fabiana*

Tivulandia Vol. 2 -BMG

Il Grande Mazinger - *Superobots*
Daltanious - *Superobots*
Trider G7 - *Superobots*
Ken il Guerriero - *Spectra*
Toriton - *Rocking Horse*
Capitan Jet - *Sara Kappa*
Goal (Arrivano i Superboys) - *Eurokids*
Sam, Ragazzo del West - *Nico Fidenco*
Ken Falco - *Superobots*
Blue Noah - *Superobots*
Pat, Ragazza del Baseball - *Le Mele Verdi*
Peline Story - *Georgia Lepore*
La Spada di King Arthur - *I Cavalieri del Re*
Lady Oscar - *I Cavalieri del Re*
Carletto e i Mostri - *I Mostriciattoli*
Che Paura mi fa! - *I Mostriciattoli*
Tyltyl, Mytyl e l'Uccellino Azzurro - *Georgia Lepore*

Tivulandia Vol. 3 - BMG

Nino il mio amico ninja - *I Cavalieri del Re*
Madamoiselle Anne - *Le Mele Verdi*
Lupin - *Castellina Pasi*
Ransie la Strega - *I Cavalieri del Re*
Grand Prix e il Campionissimo - *Superobots*
Starzinger - *Superobots*
Conan - *Georgia Lepore*
L'Uomo Tigre - *Riccardo Zara*
Gordian - *Superobots*
Calendar Man - *I Cavalieri del Re*
L'Isola del Tesoro - *Lino Toffolo*
Cybernella - *I Vianella*
Il Mago Pancione Etccì - *Andrea e Sabrina*

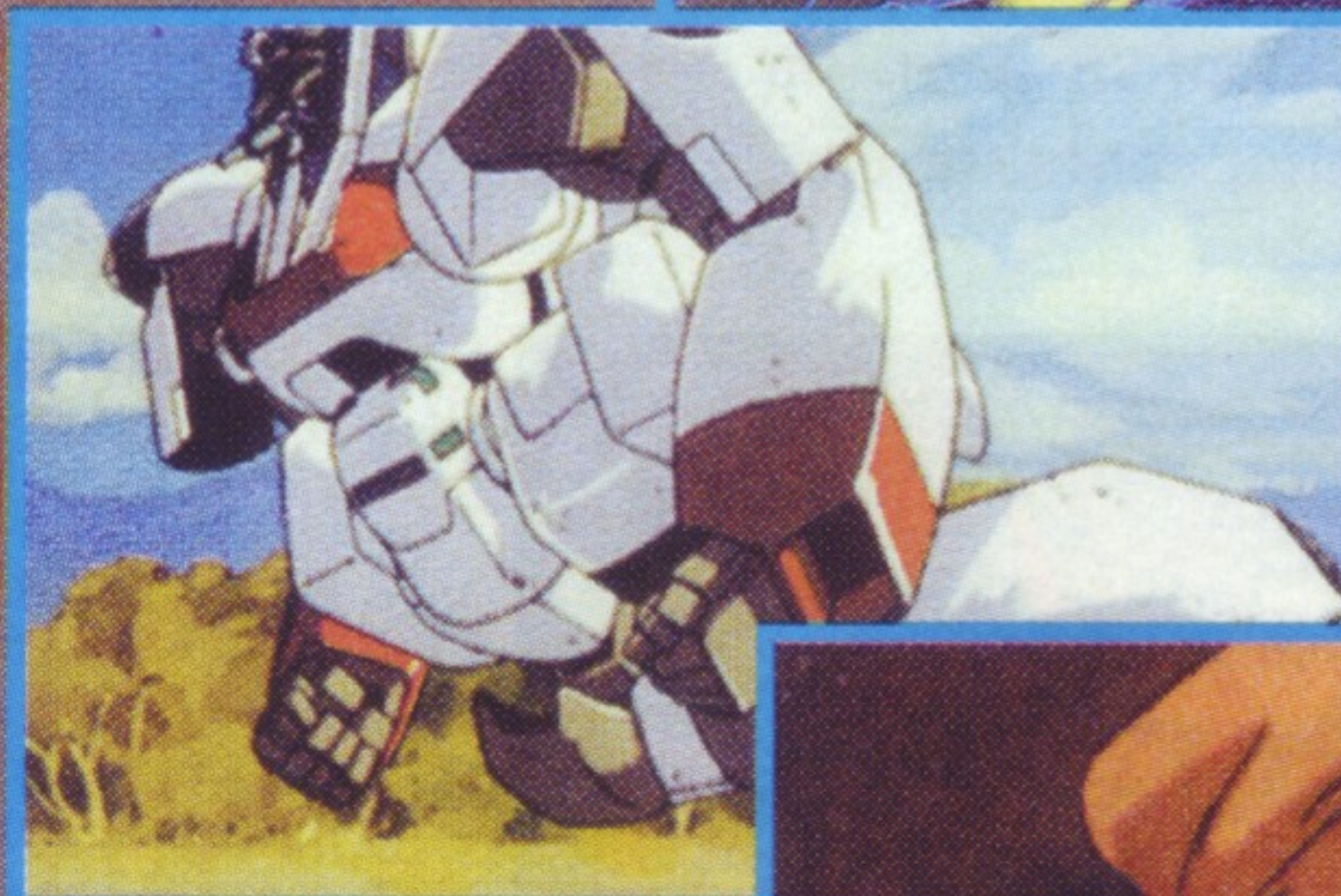
Ufo Robot & Co. - Fonit Cetra

Ufo Robot - *Actarus*
Remi (Le sue avventure) - *I ragazzi di Remi*
Capitan Harlock - *La Banda dei Bucanieri*
L'Ape Maja - *Katia Svizzero*
Daitarn III - *I Micronauti*
Huck e Jim - *Louisiana Group*
Goldrake - *Actarus*
Jeeg Robot - *Fogus*
Gundam - *Peter Rei*
Judoboy - *Judo Boy*

Orguss 02

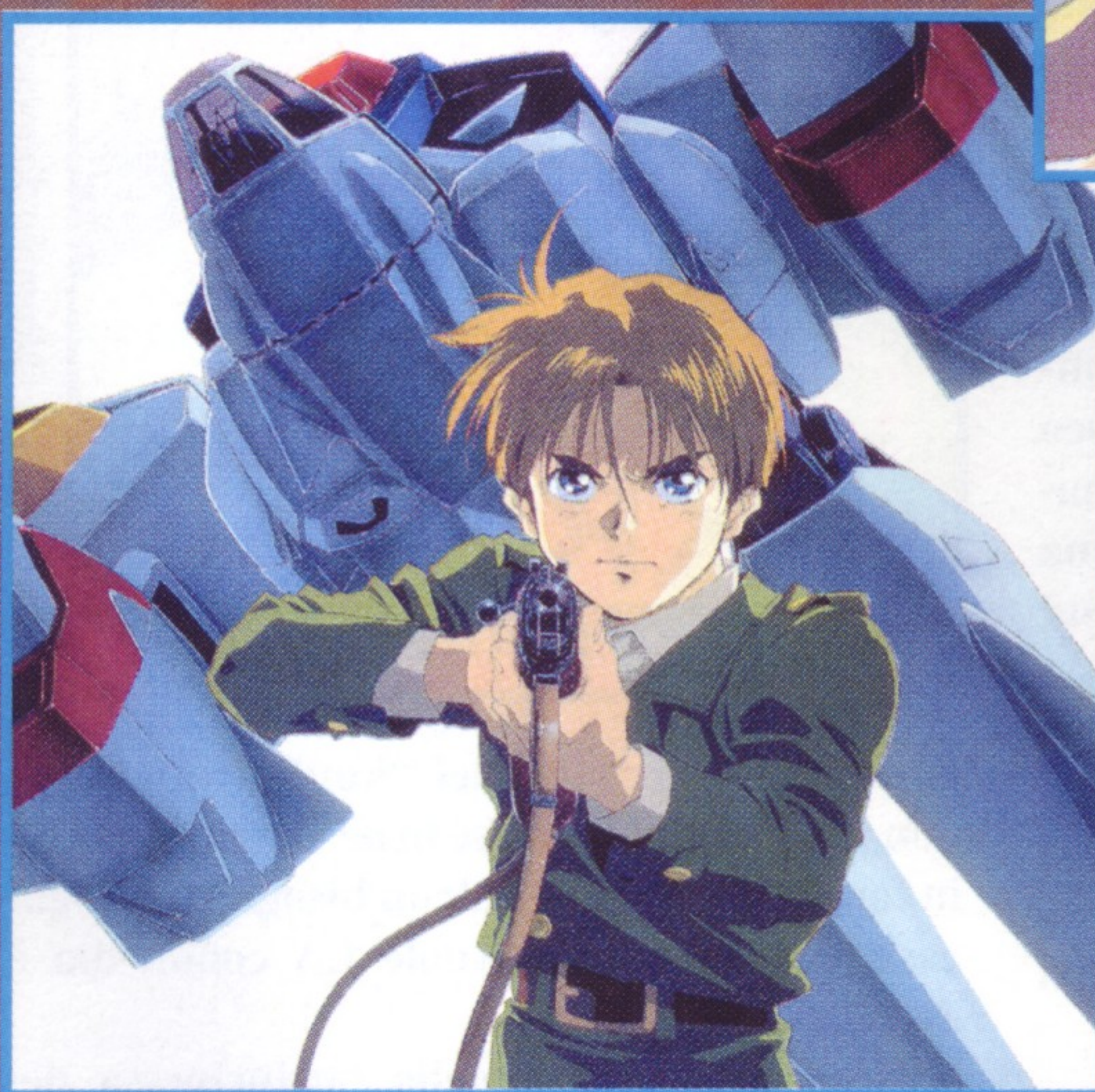
Ho appena riavvolto il nastro di "Trider G7" e ho ancora nel cervello il suo leit-motiv partenope-fascistoide, oltretutto mi è appena andato a fuoco l'alimentatore del computer, degno successore di scheda madre, lettore cd-rom e hard-disk, anch'essi valorosi caduti in nome del dio superlavoro. Condoglianze.
Ma nati non fummo per viver come Drupi, perciò rallegriamoci e festeggiamo insieme l'arrivo dell'anno nuovo, il 2000 e qualcosa dopo la grande catastrofe. A spartirsi la torta sono rimaste solo due superpotenze, Rivilia e Zafrin, che tanto per non annoiare i villici si preparano ad affrontare una nuova guerra. Le armi più ambite sono i cosiddetti "decimatori", in sostanza dei robottoni d'assalto dall'aspetto identico ai più celebri "Labor" della mitica Seconda Sezione di Ota e Goto.
Tali mezzi sono residuati di una guerra antica ma tecnologicamente più avanzata, e pertanto la corsa agli armamenti si gioca nelle "miniere" più che nelle caserme.
Il protagonista di questa storia è Lean, un giovane e promettente meccanico di decimatori, che durante il trasporto in volo di un esemplare viene attaccato da un nemico. Le difese del cargo vengono subito annientate dal decimatore avversario e Lean, per evitare la morte - sua, del suo capomastro Zante e di un tostissimo e infame ufficiale dell'esercito - si mette alla guida del suo robot e affronta il nemico in singolar tenzone.
L'espediente potrebbe risultare un tantino banale e in fondo lo è, basti pensare che qualcosa di simile si è visto almeno una dozzina di volte nei cartoni degli Anni '70 (Gundam, solo per citare il migliore...), ma il baldo sceneggiatore si riscatta subito con due perle: il pilota nemico capisce subito che Lean è un principiante e praticamente lo schifa; il ragazzo vince solo grazie a un colpo "sporco", ovvero piazza un piedone sulla cabina di pilotaggio dell'avversario e accende i retrorazzi, friggendo il malcapitato. Il vecchio Zante viene però ucciso e il ritorno a casa di Lean diventa più amaro. Chi pagherà i debiti? Che fine farà la sua sfigatissima famiglia? Quando troverò il tempo di andare dal barbiere?
In suo soccorso si precipita il Tenente di cui sopra, che senza mezzi termini lo convince a entrare nel regio esercito e gli spiega che il suo ruolo di "partner pivello" servirebbe solo a deviare su di lui la giusta quantità di proiettili nemici tale da consentirgli di portare a casa la pellaccia a ogni missione.
Lean, per aiutare la famiglia di Zante, accetta ed entra così nel glorioso corpo delle Guardie di Rivilia. La sua prima missione consisterà in una semplice azione di spionaggio delle cave nemiche, con licenza di guastatore.
Parallelamente a queste faccende si sviluppano intrighi di palazzo di stampo puramente medievale con poppute regine traditrici, leali generali messi agli arresti e incoronazioni legittime quanto le estrazioni del lotto.
Ora, se tutto ciò vi sembra poca cosa, potrei narrarvi le mie eroiche gesta: dalla scoperta degli omogeneizzati di giraffa nana al tentativo di raggiungere Marte a nuoto andato a vuoto... ah, ah! Capito la battuta? Nuoto, vuoto... ah... ehm... lasciamo perdere.
Gossip. Gli abitanti di Zafrin parlano una lingua diversa rispetto a quelli di Rivilia, e questa è sicuramente una nota a favore di Orguss, perché pochi registi finora hanno avuto il coraggio e la coerenza di affrontare quest'ovvietà. Molto bella la scelta dell'idioma, che non essendo io un semiologo poliglotta, potrei definire come vagamente caucasico

Vittozzi

I ricercatori di terza classe!! Cosa significheranno mai questi individui che stanno là e meditano... meditano... meditano... ma perché si chiamano ricercatori se non si sono mai consumati in uno studio matto e disperatissimo? Sono una presenza ambigua, indegna di un Anime come questo! Penitenziagite! (però muoiono con stile, non c'è che dire!)

In My Humble Opinion

Orguss 02 è una serie che si basa principalmente sullo sviluppo della trama, sull'ambientazione un po' magica a cavallo di varie epoche e su alchimie di stili contrastanti.
Romanico, Gotico, Egizio e Napoleonico coesistono senza attriti. Bande musicali che sfilano per le vie della città suonando fanfare tra la povera gente, robot giganti e teste pelate dai poteri paranormali. A far da collante ci pensano l'elegantissimo character design di Haruhiko Mikimoto - molto funzionale e riconoscibile soprattutto per i personaggi femminili - e un'atmosfera che porta alla mente una versione romanzesca della Prima Guerra Mondiale (ricorda per certi versi "Niente di nuovo sul fronte occidentale"...), a dispetto dei tanti richiami alla "tradizione robotica" giapponese, da Gundam a Patlabor. Ottimo inizio per una serie di sei OAV misurata e priva di volgarità, che difetta solo nel ritmo - a tratti eccessivamente lento - e in alcuni dialoghi piuttosto ingenui.

con accento ucraino dell'Ovest. Insomma, sembra una lingua vera (magari lo è...).
A compensazione della totale mancanza dei titoli di coda in italiano - con conseguente anonimato dello staff nostrano - interviene la sigla di testa (The Dream I Had In The Cosmos), completamente tradotta e sottotitolata. Come impostazione ricorda la parte dance cantata dall'aliena nel Quinto Elemento di Besson...
Anche quest'anime, come del resto una buona fetta di quelli realizzati negli Anni '90, è un ibrido di stili, culture e iconografie. Le città sono europee e appartengono a un'epoca ipotetica che si aggira intorno alla metà dell'800. Il castello dei regnanti, invece, è in pieno stile medievale, così come i loro sfarzosi abiti.
In stile puramente egizio il robottone finale, che fa venir tanta nostalgia di Giant (aaah, Giant... NdMendo).
Anche la tecnologia è ibrida. Meccanica ed elettronica classica si affiancano con spudorata tranquillità ai poteri ESP dei cosiddetti "ricercatori di terza classe", una sorta di bonzi grazie ai quali potremmo vederci la programmazione di Stream o RaiSat senza uso di antenne, cavi e parabole varie. Peccato che siano fragili come i condensatori del mio alimentatore ATX e siano così spesso soggetti all'antipatica patologia che potremmo definire "esplosione cerebrale da sovraffaticamento".
L'unica nota realmente negativa è rappresentata dalla sequenza dei funerali di Zante. Tutta la scena si svolge in maniera abbastanza classica, finché arriva l'esattore col suo abitino da necroforo a reclamare il pagamento delle bollette nel bel mezzo dell'omelia. Mi spiace, ma non credo ci sia un tal bastardo in tutto il mondo capace di commettere una simile stupida vigliaccata (se vuoi te ne presento uno io NdMendo). E' un peccato perché in un quadro così ben progettato, questa sequenza stona parecchio, e rende di colpo tutto più ingenuo.
A proposito, vi ho mai raccontato di quando insultai la Sacra Trimurti in presenza del rajah T'faz Ovudù? Per mille scalpi che avventura! Un giorno dovrò raccontarvela...

Emanuele "Zelig" Carbone

La pagella

Animazioni	7
Disegni	8
Musiche	7
Trama	8
Regia	7
Doppiaggio	6

Orguss 02

Editore Polygram Italia

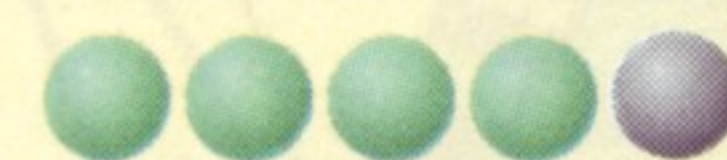
» *character design di Mikimoto*
» *trama interessante*

» *ritmo lento*

OAV

: 54'

39.900

Giudizio Globale:

benkyo!

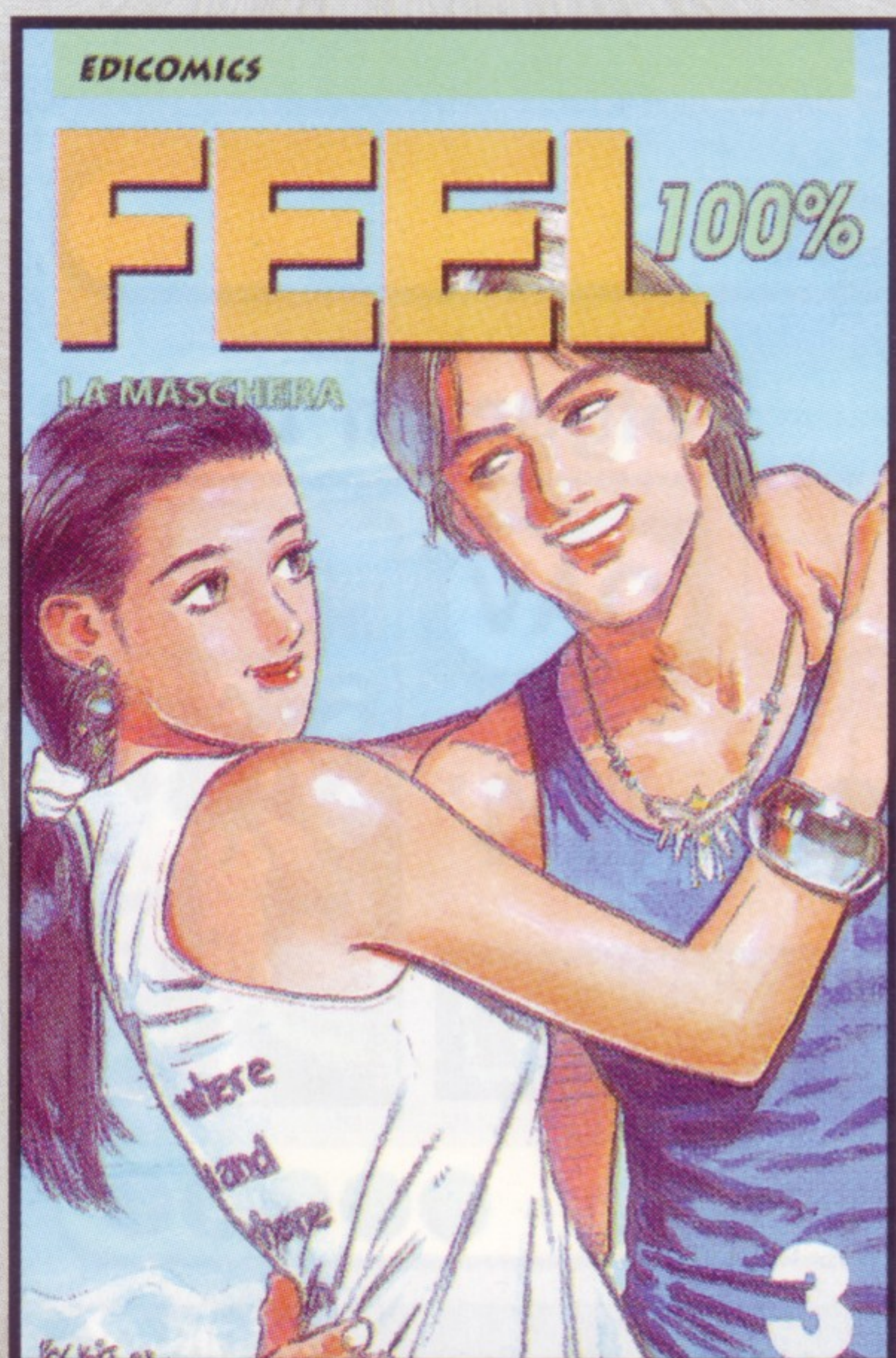
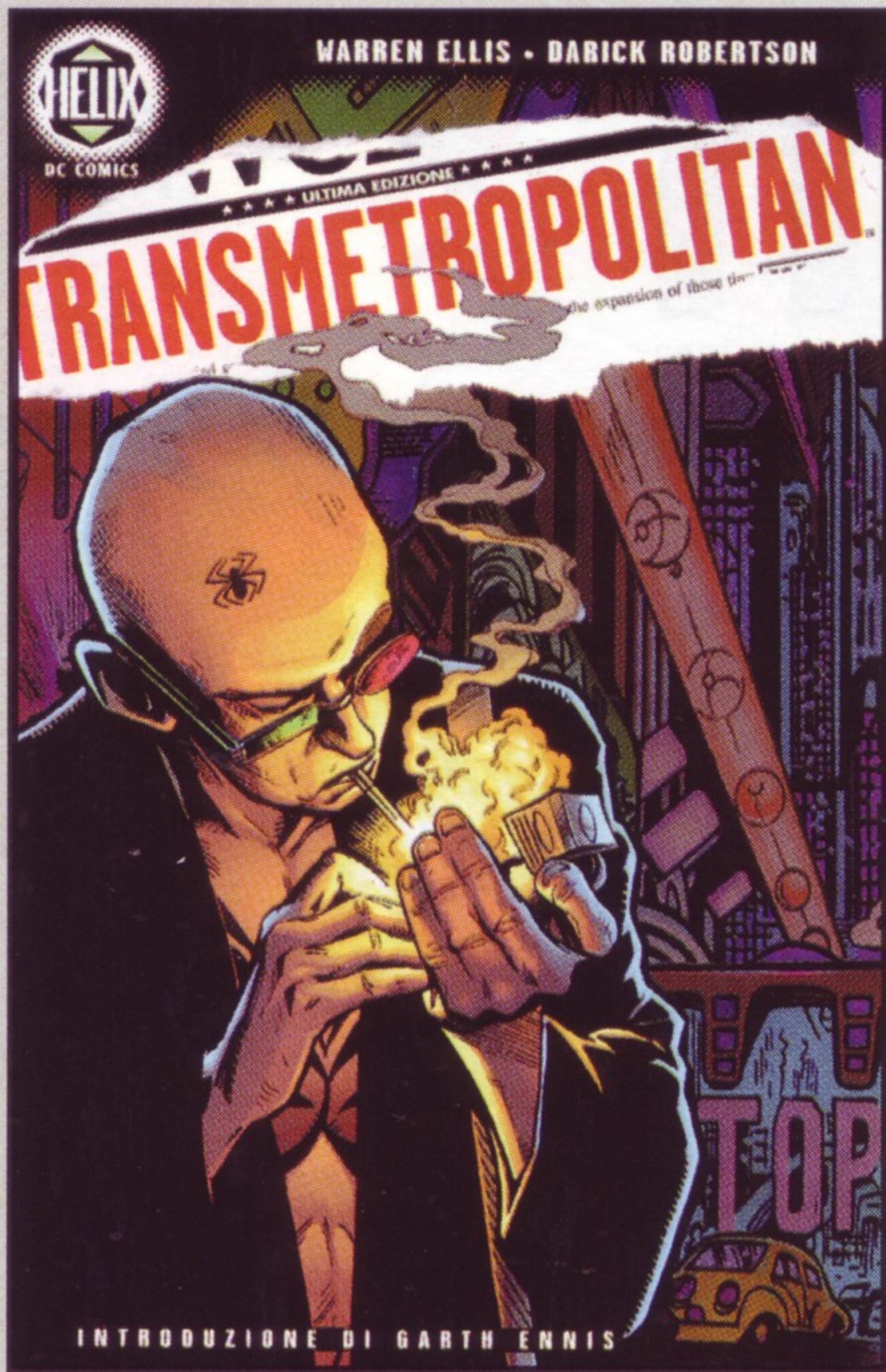
M.I.B.
manga in black

Nello scorso numero vi avevo sadicamente lasciato con l'oscuro interrogativo: "Che cosa vuoi veramente da un manga?". L'argomento, all'apparenza banalotto, è invece piuttosto complesso e si riallaccia inevitabilmente al concetto personale di divertimento. Già, perché non è detto che tutti si divertano a guardare Arancia Meccanica, così come non tutti possono trovare gradevole viaggiare nella Mazda di mio cugino che perde gas all'interno dell'abitacolo trasformandosi in breve in un lager.
In genere si pensa che in fondo il panorama fumettistico nipponico sia talmente vasto da soddisfare pressoché tutti i palati, e questo è vero... in parte. Gioielli di romanticismo contemporaneo come Maison Ikkoku, da poco ripubblicato in Italia, in Europa ce li sognamo. Non sarebbe molto corretto stilare una classifica delle opere della Takahashi ma sul mio cartellino personale - novello Rino Tommasi - Kyoko&C. occupano da sempre il primo posto e Ranma - puro commercio senza idee - l'ultimo. Considerato oltretutto che le critiche a me non vengono mai risparmiate, permettetemi di essere un po' cattivo anch'io: la faccenda dei "kun" e dei "san" non la digerisco granché bene, suona alieno e, in fondo, non ce n'era alcun bisogno... In ogni caso, chi dai manga vuole LA commedia è accontentato.

Maison Ikkoku ©Rumiko Takahashi

Mazinsaga ©Go Nagai/Dynamic Planning

Feel 100% ©Culturecom Ltd.

Sempre a proposito della "principessa dei manga" vorrei segnalare l'appassionante "Rumic Theater", l'ultima raccolta di storie autoconclusive in vendita da circa due mesi. Il Santucci redazionale ha affermato, senza ritegno come suo solito, che non leggeva fumetti tanto belli da mesi.
C'è oltretutto una caratteristica che accomuna questo manga ai comics americani, ed è l'approccio iniziale... ostico, oserei dire. Questa caratteristica è la maggiore responsabile del lento declino del mercato statunitense (e anche di quello europeo), e generalmente viene evitata come la peste dai mangaka. Non tutti sono però in grado di realizzare un Dragonball, esempio massimo d'immediatezza e leggerezza. Così si va spesso incontro a opere presuntuose dai contenuti evanescenti come nel caso di Mazinsaga, dell'ex-veromito™, Go Nagai, un manga da poco uscito in Italia che impastrocchia e massacra in un solo colpo il favoloso Devilman e la bellissima saga di Mazinga, fulgido esempio di coraggioso autocannibalismo. Quelli che dai manga vogliono la violenza è preferibile che si rivolgano altrove (su tutti "Il destino di Kakugo" e "Berserk").
Il genere che una volta era visto con molto sospetto dalle case editrici italiane è lo "shojo", vale a dire quello per ragazze. Tale avversione era dovuta ovviamente agli scarsi introiti che ne derivavano e dall'alta percentuale di rischio "chiusura bottega". Con buona pace del gentil sesso le cose sono cambiate, e oggi le edicole sono zeppe di proposte più o meno interessanti. Tra le ultime in ordine di apparizione troviamo "Utena", storia di una tipa che deve per forza combattere e di una tal Anthy che esiste solo per beccarsi delle sventole. Storia piena di magia e visioni oniriche troppo femminili per essere apprezzate appieno da un vero maschio latino, focoso e aitante come me (Ah! Ah! Ah! NdR).
Merita menzione anche una serie che ho ingiustamente trascurato e che non è propria-

Transmetropolitan ©Warren Ellis-Darick Robertson

mente giapponese: "Feel 100%" dei coreani Lau Wan Kit e Chan Hang Ka. Disegnata sulla falsariga dello stile Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami, è una godibilissima commedia che mette in mostra, senza ipocrisie, la vita per quello che è... o quello che dovrebbe essere... mah.

Un cenno merita anche "Exaxxion" di Kenichi Sonoda, saga di fantascienza da poco serializzata su Kappa Magazine della Star Comics. In realtà sarebbe ancora troppo presto per trarre delle conclusioni, ma vista la cadenza di un episodio al mese, rischio seriamente di essere costretto a farlo quando qualcuno mi chiederà:

- e ora dove vai, ritorni al futuro?

E io dovrò rispondergli:

- No, ci sono già stato.

Premetto che la fantascienza classica esercita un certo fascino su di me, ma suppongo non abbastanza da abbagliarmi del tutto. "Exaxxion" è uno dei manga più ottusi e appassionanti che abbia letto negli ultimi tempi e una sorpresa anche per coloro che trovavano palloso il veramente palloso "Gun Smith Cats". Peccato solo per la qualità di stampa, non proprio eccelsa, e per la già citata e insostenibile cadenza che mi costringerà a spendere 6000 lire per leggere "Oh! mia dea" e "Exaxxion" fino all'età pensionabile.

Resta il fatto, tuttavia, che in Giappone spopolano moltissime opere che in Italia giudicheremmo sicuramente mediocri.

Non ricordo bene chi fosse l'ideatore di una certa teoria - frutto di profonde riflessioni e appassionate speculazioni filosofiche - secondo la quale i Giappi hanno problemi nel riconoscere il bello perché non hanno mai vissuto l'esperienza rinascimentale. Mah, personalmente non me ne frega un fico, almeno finché ci saranno "mostri" come Katsura a popolare il panorama mangoso, e in ogni caso il problema - se di problema si tratta - è altrove.

Sappiamo che la grandezza di ognuno è data dai propri limiti e dalle proprie debolezze, caratteristiche che ci rendono - e segretamente lo speriamo tutti - unici.

Ragionando in termini di "masse di popolazioni" (merda, sembro Piero Angela! NdZelig) il discorso è identico. E' quasi del tutto impossibile che un autore nipponico si allontani da quelli che sono i limiti e le debolezze "a priori" della sua cultura (così come noi Italiani - peggio di loro - ci siamo tristemente fossilizzati su Dylan Dog e la formula Bonelli) e, nonostante l'uso "estremo" della fantasia, certe corde non le può toccare.

Ne ho avuto conferma leggendo "Transmetropolitan" di Ellis e Robertson (e non fate i maligni, è solo un caso che sia pubblicato in Italia dalla Play Press), una genialata che solo l'autodistruttiva cultura anglosassone poteva partorire. La stessa che coerentemente ha deciso di suicidarsi ostinandosi sulla vetusta formula dei supereroi e che ostinatamente risorge dalle proprie ceneri con piccoli capolavori di sceneggiatura. Una storia assurda dove un giornalista tostissimo ha il computer tossicomane e irrompe sparando nella tana di un capo rivoluzionario mezzo alieno che esce dalla sua stanza gridando: "che cazzo succede? Ve l'ho già detto, è fondamentale per la causa che faccia sesso ininterrotto ogni sei ore!"

Grandioso, eh? Cambiare aria ogni tanto fa bene, rigenera le sinapsi e ci prepara a una nuova giornata di duro lavoro. Urgh... scusate... la mia solita crisi d'astinenza... ebbene sì, anch'io nel mio modo domestico e socialmente accettabile sono un tossico... datemi un volumetto di Dragonball... vi prego... mi va bene anche Berserk... ma fate presto...

Emanuele "Zelig" Carbone

Top Ten

1° ......Ken il guerriero - Star Comics
2° ....Express - Star Comics
3° .....Maison Ikkoku - Star Comics
4° .DragonballAnime Comics - Star Comics
5° ....Slam Dunk - Planet Manga
6° ....Ozn - Planet Manga
7° ....Bastard!! - Planet Manga
8° ....Erotikappa 2 - Planet Manga
9° ....Mazinsaga - Dynamic Italia
10° ....Ranmaru XXX - Play Press

Dati raccolti presso: Casa del Fumetto, Via Nais 19/29, Roma, Tel. 06-39749003 e Star Shop Distribuzione, Via dell'acciaio 9, Zone ind.le Ponte Felcino (PG), Tel. 075-6919931

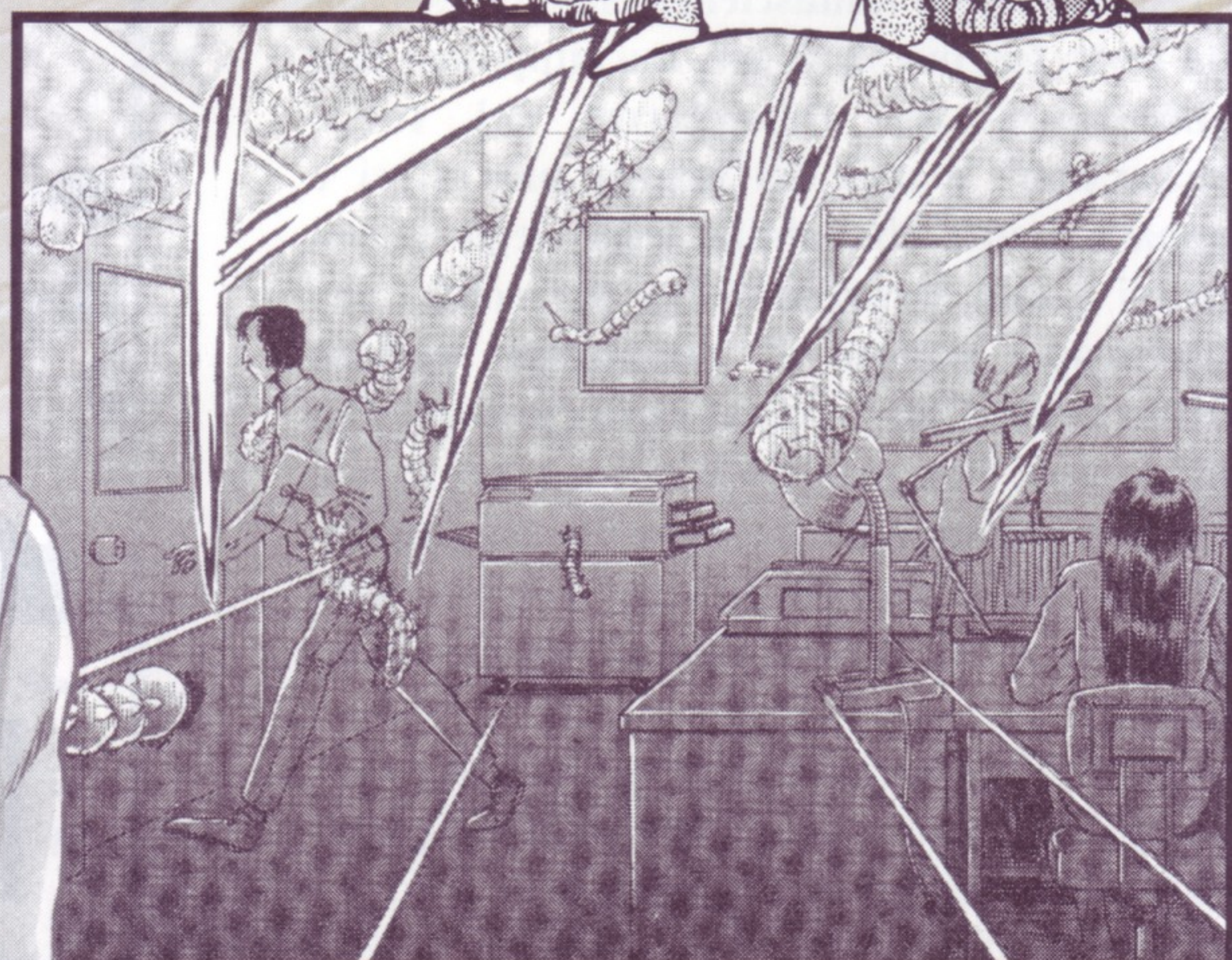
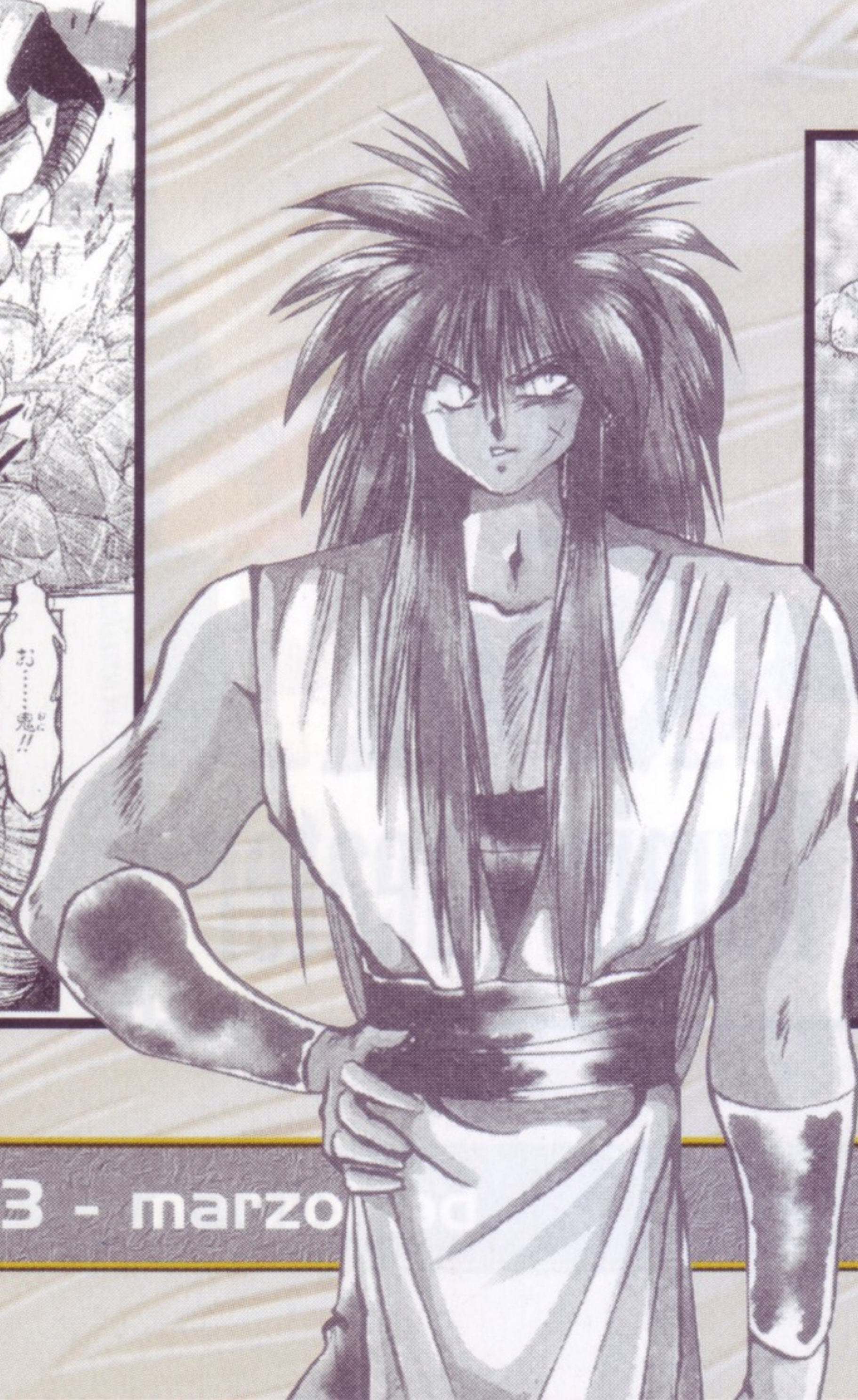
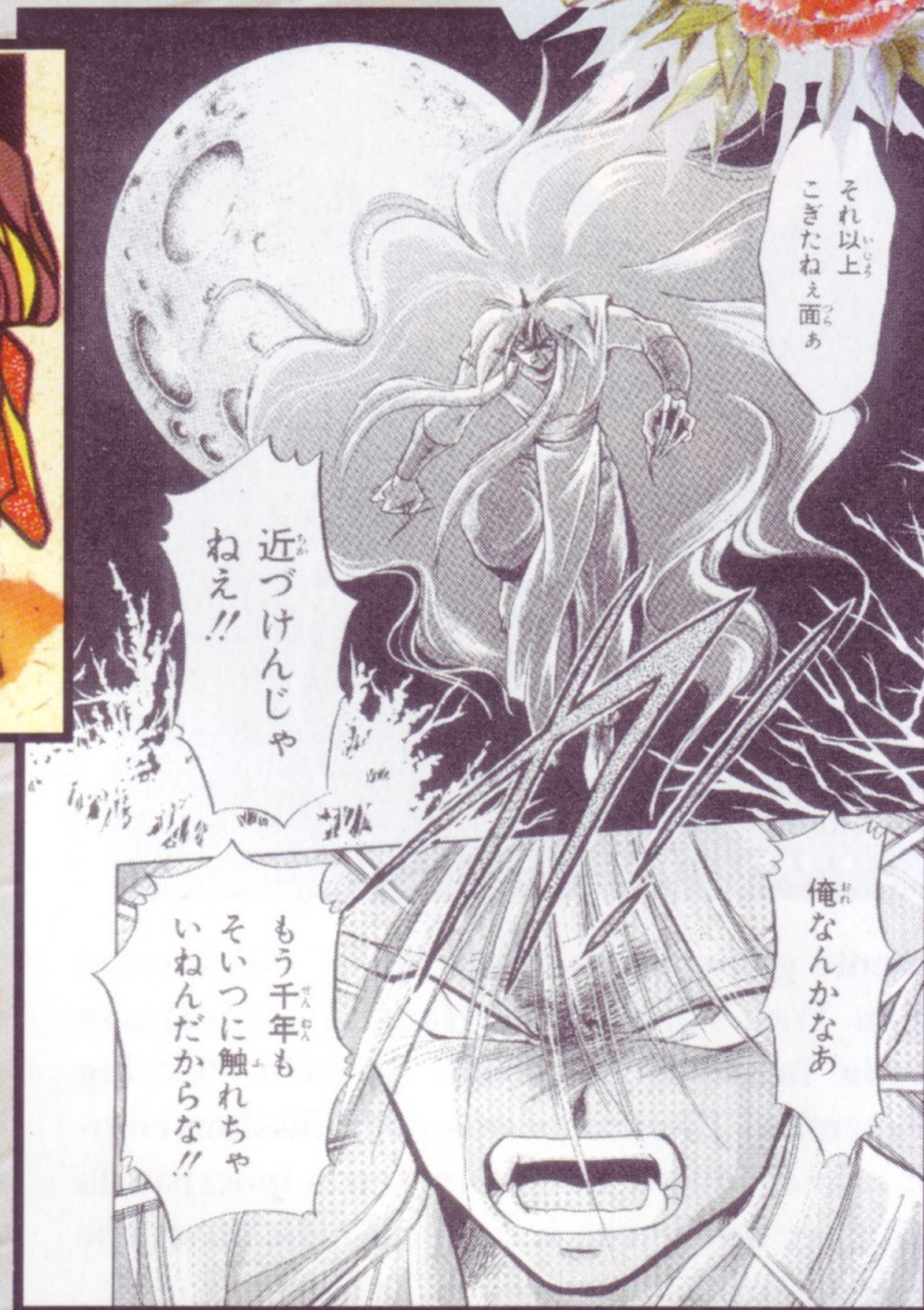
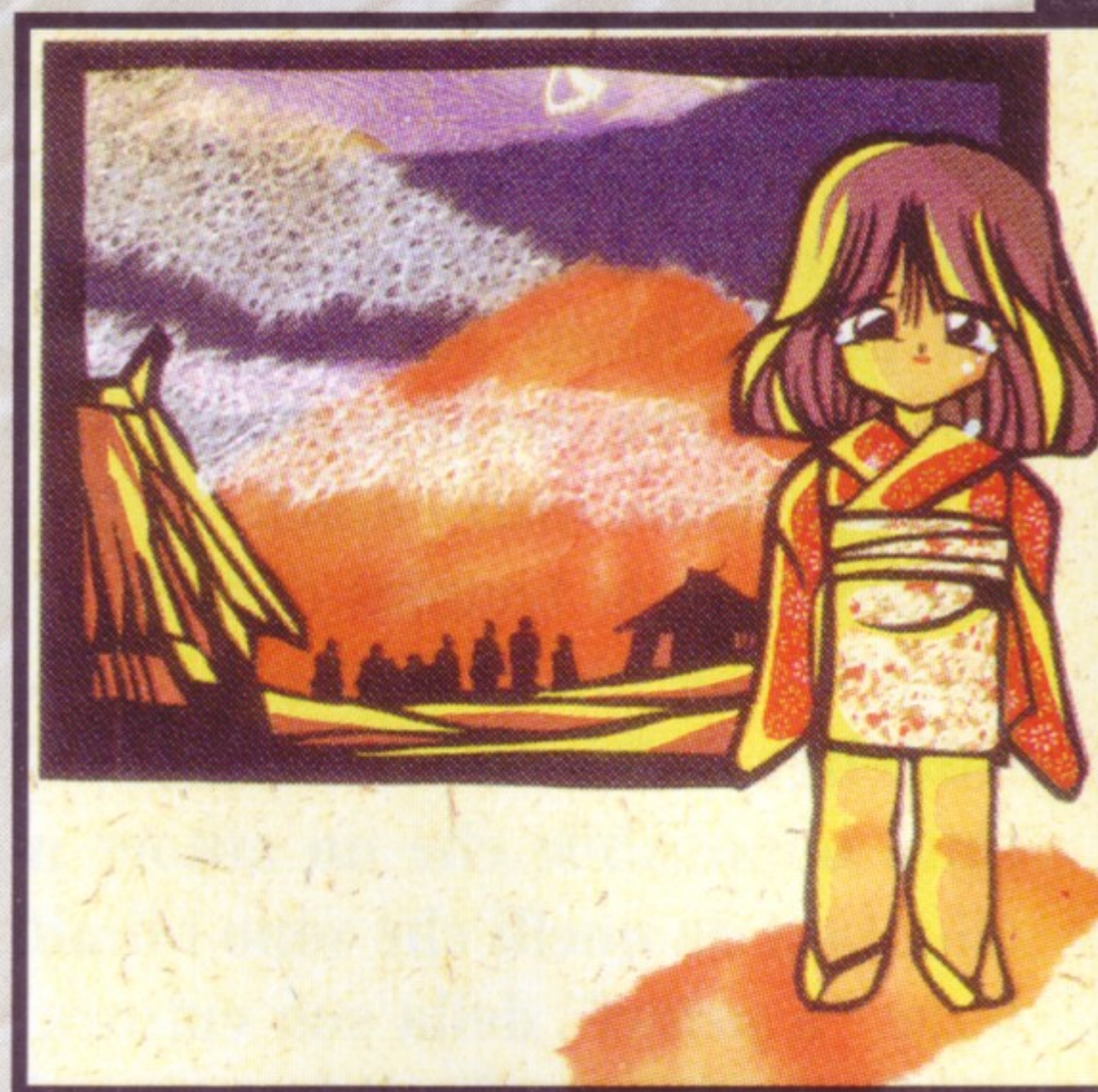
Rumic Theater ©Rumiko Takahashi

Utena ©Chiho Saito-Be Papas

Hishoden

Esistono forze che la ragione non può spiegare. Esistono creature soprannaturali come spiriti, fantasmi, mostri e via dicendo. Esiste anche Vacillator, ma questa è un'altra storia... Serializzato sulle pagine di Gao nel lontano 1993, questo manga di Nem Mukudori ci trasporta in una Tokyo dei giorni nostri, perfettamente ordinaria sotto tutti gli aspetti... Tranne uno: è infestata da mostri e spiritelli vari. In una situazione del genere normalmente si chiamano i Ghostbusters, ma allora il manga non avrebbe avuto senso. A difendere gli esseri umani dai pericoli ci pensa un gruppetto di Oni, che si batterà contro fantasmi, piante ameboidi e schifezze varie pur di preservare la pace. Il membro più "vecchio" del gruppo è Shirato, un Oni barbuto e bicorno. Poi ci sono il misterioso Mushi, l'impulsivo Kaki, Midorina e Byakuran, e per finire Issui, il bambino che si caccia sempre nei guai. Per certi versi somiglia un po' a quel capolavoro che è Ushio e Tora... ma solo un pochino.
Fa una strana impressione vedere gli uomini che vivono tranquillamente la loro vita e, invisibili a loro, creature demoniache che gli volano attorno ed entrano nei loro corpi. Ma i momenti più esaltanti sono senz'altro quando Kaki perde la pazienza e inizia a fare sul serio: sfodera le classiche e chilometriche unghie affilate come rasoi tipiche degli anime, e sopratutto indossa una maschera da oni che sembra potenziarlo parecchio. Come a dire "guarda che io SEMBRO cattivo... ma in realtà sono **molto, molto peggio**!".
L'unico appunto che ho da fare è alla trama, che a volte mi sembra un po' evanescente, non si capisce molto bene quale sia il senso di ciò che si sta leggendo. Il tratto di Nem Mukudori è leggero e intrigante, molto morbido. Le tavole sono ben bilanciate, con un valido uso del retino che le rende di facile lettura anche quando l'azione si fa frenetica.
Complessivamente è un buon manga di genere horror, che non dovrebbe dispiacere ai lettori italiani se qualcuno dovesse decidere di importarlo.

Ehi, chi mi ha spostato la sedia? E perché il videoregistratore si è acceso da solo? Mi sa che qui c'è qualche ospite non desiderato... vediamo, dov'è che ho lasciato il mio zaino protonico?

Claudio "Totoro" Alviggi

Living in Japan

Inizia con questo numero di Benkyo! un viaggio alla scoperta del pianeta Giappone. Cercheremo di farvi conoscere gli aspetti più strani, più divertenti e meno conosciuti di questo paese così lontano ma così vicino.
Cominciamo subito a giocare pesante: adesso parleremo di erotismo giapponese (mandate a letto i bambini!!).
Passeremo un'intera giornata all'insegna dell'erotismo in compagnia di un famoso magnate industriale, il signor Kato Toshihiko.
Ore 9:00. Il signor Kato, dopo una settimana di duro lavoro, si sveglia e decide che è la giornata giusta per divertirsi un po'. Dopo la classica colazione giapponese (che metterebbe in difficoltà anche un camionista inglese), pensa di andare in un "Burusera shop" cioé un negozio dove si vendono svariati gadget femminili. Ci si puo trovare di tutto: le classiche divise alla marinara per andare a scuola, mutandine usate con annesse foto della ragazza a cui apparteneva-no, capelli, peli, unghie, etc... etc...
Ore 11:00. Dopo aver comprato mezzo chilo di forfora, Kato si ricorda che deve chiamare la ragazza con cui sta facendo "Enjo Kosai".
Letteralmente significa "rapporto di assistenza". Praticamente la ragazza passa del tempo con l'industriale facendo cose come pranzare insieme e passeggiare al parco (che vi credevate?!). In cambio il nostro amico la paga profumatamente. In Giappone tante liceali usano questo sistema per pagarsi le vacanze a Firenze (la hulla del Rinascimhento).
Ore 15:00. Il nostro infaticabile eroe adesso si reca in un "telekura" (abbreviazione di "telephone club" detto alla giapponese). I "telekura" sono dei posti in cui vanno i maschi per conoscere nuove ragazze. Un po' come le discoteche. In questi posti ci sono tanti telefoni. Direte voi: "Vabbè, ma qua in Italia il telefono ce l'abbiamo a casa!"
Il fatto è che le ragazze giapponesi desiderose di... ehm... comunicare con l'altro sesso, possono telefonare in uno di questi club (la chiamata per loro è gratis). Al signor Kato, e agli altri maschietti che entrano in un "Telekura", viene assegnato un telefono e pazientemente aspettano una chiamata. Finalmente il telefono del nostro amico squilla. Dopo le classiche frasi preliminari di rito riesce a rimediare un appuntamento in un "Love Hotel". Questi ultimi sono degli alberghi a ore riservati alle coppie e hanno tutti i comfort necessari all'occasione, tipo specchi ovunque, materassi ad acqua girevoli, docce trasparenti.....
Ore 19:00. Ora di cena in Giappone. Il signor Kato è affamato. Niente di meglio di un "Nopan Kissa", che significa letteralmente "Locale No Mutande". No, non siete voi che dovete denudarvi prima di entrare. Sono le cameriere che non indossano nulla sotto le minigonne cortissime e, su richiesta, all'ingresso si possono avere degli specchietti da attaccare sulle punte delle scarpe.
Ore 20:00. Adesso ci vuole qualcosa da bere. Toshiko-kun si appropinqua in un "Kabakura", l'equivalente dei nostri pub. L'unica differenza è che al tavolo oltre alle sedie e al posacenere c'è una ragazza che lo aspetta e che gli racconterà divertentissime barzellette (lo so che non ci crede nessuno, ma questa è una rivista di animazione!).
Ore 22:00. Il nostro affezionatissimo è ormai allo stremo delle sue forze. L'unica cosa che può riportarlo su è un bel bagnetto. Niente di più facile. Va in un "Sopu" (letteralmente "sapone") e si fa lavare ben bene anche nelle zone dove il sole batte poco.
Ore 24:00. Rifocillatosi e dopo aver speso qualche milione di yen e di calorie, Toshihiko Kato torna a casa. Lui sa che domani il sol levante sorgerà ancora.

Nami Kuribayashi
Emanuele Speca

Le immagini a corredo dell'articolo sono tratte da "Love & Pop", il film di Hideaki Anno sul fenomeno delle "burusera".

City Hunter Special 4

93 minuti
39.900 Lire
Yamato

Prodotta nel 1996 per la YTV-Sunrise ed edita nel Bel Paese dalla Yamato, questa videocassetta offre una regia non proprio originalissima per questo quarto special dello sweeper con la 357 Magnum, ad opera di Sachiko Kamimura. Tuttavia non manca di riservare delle sorprese allo spettatore: i protagonisti sono sempre loro: Ryo Saeba, ossia il mokkoridipendente della situazione, e Kaori Makimura, il cui ingrato compito è quello di contenere l'esuberanza del suo collega con metodi non proprio ortodossi (secondo me ci gode da matta a pestarlo con quei "martellini": il tutto, poi, ha un nonsoché di freudiano...). Questa volta i due si troveranno impegnati a proteggere la figlia di un candidato presidenziale di uno stato estero. Normale routine, se non fosse per il fatto che la pupilla in questione vive a Tokyo e fa la poliziotta, per giunta assegnata alla scorta del padre all'insaputa di costui, che non ha niente di meglio da fare che affidarla alle zampe di Ryo (Arf! NdRyo)! Aggiungeteci tutto il resto del cast (Umibozu-Falcon; Saeko - che è anche il superiore di Anna, la poliziotta in questione - e finanche il gestore del videonoleggio dove Ryo si rifornisce di pornazzi...), una manciata di scenette piccanti/picchianti e otterrete un prodotto sufficientemente brillante.

Antonio Vittozzi

©Tsukasa Hojo/Shueisha-YTV-Sunrise

Per il doppiaggio sono riconfermate tutte le voci della serie televisiva e degli altri tre special precedenti: Guido Cavalleri (Hunt... ehm, faccio confusione! Dunque: Ryo Saeba), Roberta Gallina (prorompente ugola di Kaori), Vittorio Bestoso (Falcon) e Patrizia Scianca (Saeko). Dal punto di vista dell'animazione, a mio avviso, il lavoro di Sachiko Kamimura (character designer), Takeo Kitahara (Direzione dell'animazione) e Junichi Azuma (Direttore artistico) è incostante e altalenante, tra picchi e abissi nella realizzazione di questo special televisivo. Le musiche sono invece esaltanti, come l'orecchiabile "Otherwise", interpretata dai Konta. Nell'edizione italiana do una penalità alla grafica di copertina (dopo la Manga Video/Polygram, con i suoi "Maris" e "Il bosco delle Sirene" anche la Yamato avrà problemi per le immagini?), il resto è più che sufficiente. A voi.

Giudizio Globale: ●●●○○

Mazinga VS Getta

70 minuti
32.000 Lire
Dynamic

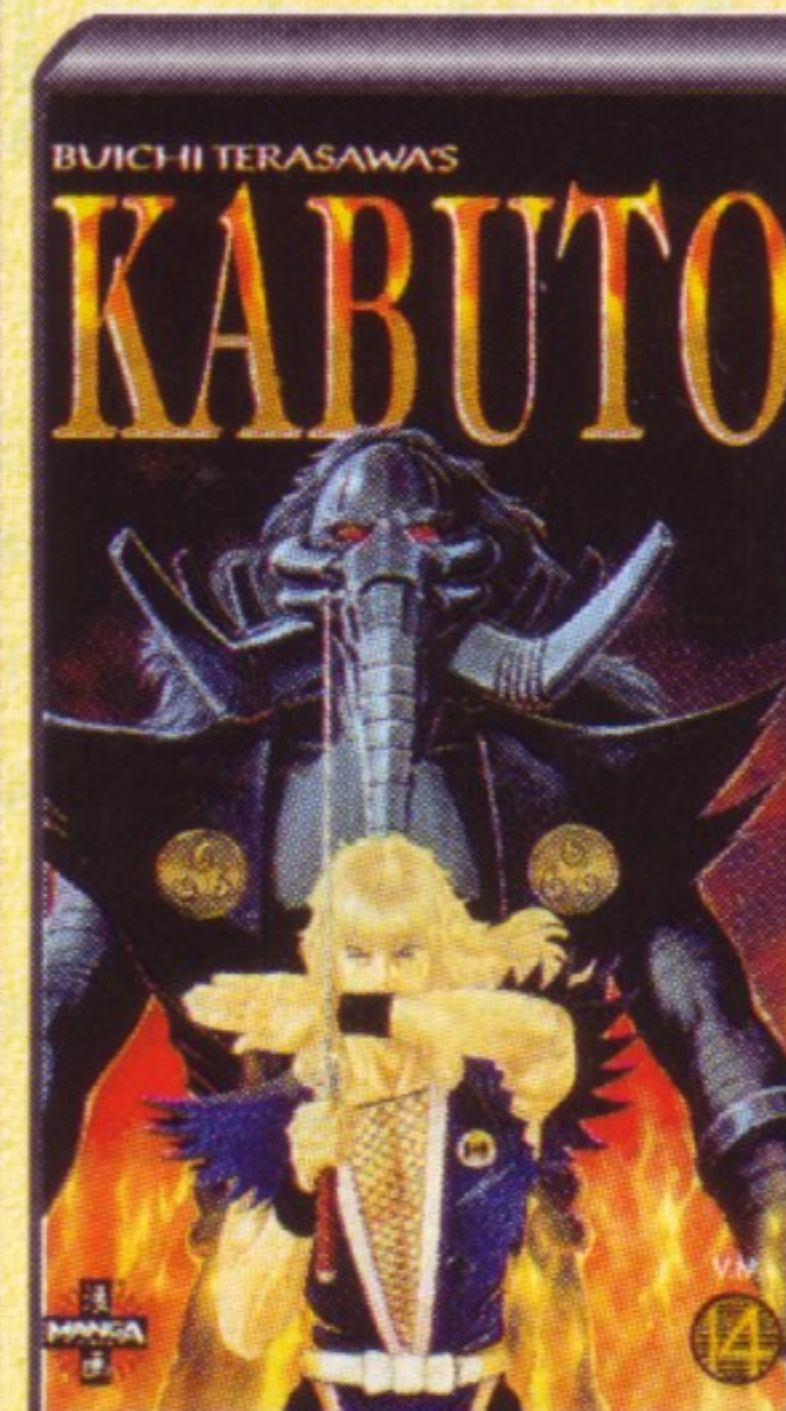
Continua la saga dei vecchi film di Nagai! Questa volta la riedizione vede protagonisti Il Grande Mazinga e Getta in uno scontro all'ultimo sangue con un mostro tosto, ma così tosto, che per la prima volta nella storia dei robot costringe i Nostri Eroi ad abbandonare lo scontro... per il momento. La storia è bella perché contiene tutte le caratteristiche dei cartoni del genere, c'è l'invidia tra i piloti dei robot, c'è una morale finale che sembra urlare "l'unione fa la forza", c'è la strategia del cavolo di cui si poteva fare tranquillamente a meno, c'è l'atmosfera dei grandi eventi. Il film dura poco, 35 minuti, ma come per gli altri è presente oltre alla versione "nostalgia" anche la versione "fanatismo", con il doppiaggio fedele all'originale giapponese anche nei nomi.
Tecnicamente non si può dare un giudizio senza pensare alla data di realizzazione, quindi direi che all'epoca si poteva considerare questo film un gioiello di qualità tecnica. Animazioni che non riciclano tantissimo le scene, musiche esaltanti e adattissime, colori belli per il tipo di cartone. Onestamente preferisco Getta a Mazinga (empio NdVacillator), ma in questo film Ryo & Co. sembrano messi in secondo piano rispetto a Tetsuya... bah, a me sta pure antipatico...

Marco "Mendo" Guerra

©Go Nagai/Dynamic Planning-Toei Animation

Per gli appassionati. Il film è bello, ma non oggettivamente bello. E' bello per me, che lo vedo con gli occhi di bambino, è bello per chi vuole l'edizione "Come Dio Comanda" di una icona dei tempi andati, non è bello per chi dei robottoni se ne frega e per chi non ha ricordi legati ai Nostri Eroi. A dispetto di Vacillator non ho trovato il doppiaggio con poco mordente, per me era OK, ma onestamente non ricordo bene quello della vecchia edizione. Piero Tiberi, ma anche gli altri doppiatori, non mi sembrano per niente "invecchiati", e sentire "Maziiiinga fuori!" e "Aggaaaanciamento!" così come una volta è appagante! L'unico dubbio resta sulla versione "fanatismo", che si poteva anche sostituire con una versione sottotitolata, cioè VERAMENTE fedele all'originale.

Giudizio Globale: ●●●○○

Kabuto

45 minuti
32.000 Lire
Polygram

Secondo la leggenda esistono degli spiriti guerrieri in forma di uomini cor-vo, chiamati Tengu, che nei tempi antichi insegnarono ai Giapponesi le arti del combattimento. "Karasu Tengu" Kabuto deve essere un discendente diretto di uno di loro, dato che è imbattibile, ha due ali nere e se la fa coi corvi. Un bel giorno questo guerriero invincibile torna nel villaggio della sua giovinezza, e scopre che è oppresso dalla malvagia regina Motomushi e dai suoi scagnozzi-robot. Inoltre la strega tiene prigioniera la principessa Ran, legittima erede al trono. Grosso sbaglio... da che mondo è mondo, i cattivi possono fare tutto quello che vogliono ma GUAI a toccare le donne del protagonista figo! Inizia così una vera guerra, che vede schierati da un lato Kabuto e dall'altro tutto l'esercito di creature demoniache della regina. Inutile dire che il corvaccio se la caverà senza un graffio, finché non incontrerà la regina. Il character design di Hisashi Hirai è piuttosto intrigante, e ben supporta le animazioni fluide (per un anime datato 1992!). Un po' strana la colonna sonora, appassionante in certi casi, del tutto aliena in altri. E' doveroso ricordare che questo titolo, come anche molti altri della Polygram/ Manga Video, è disponibile anche per il noleggio, quindi se siete solo curiosi potete vederlo senza dover dare l'addio a troppe gocce del vostro sangue.

Claudio "Totoro" Alviggi

©Buichi Terasawa/NEP/KSS

Che vi devo dire, questa cessetta non mi ha convinto appieno. Certo, è molto dinamica e veloce, non ci sono tempi morti, ma ho la sensazione che si sarebbe potuto fare qualcosa di più. Carini i "ragni neri", le maschere animate che possiedono le persone. Se vi piacciono le storie di ninja e i combattimenti "alla giapponese" affittate pure Kabuto, se no pensateci almeno un paio di volte...

Giudizio Globale: ●●●○○

Ranma - Movie 3

30 minuti
32.000 Lire
Dynamic

Terzo e - fortunatamente - ultimo film per l'allegra combriccola di orrendi mutanti (cominciamo bene... NdR). Questa volta l'onore di aprire le danze tocca a Kuno, che in un negozio di antichità decide di acquistare l'uovo "della Fenice Cinese", che secondo quanto tramandato, dovrebbe rendere invincibile chi lo possiede. Nonostante lo stesso rigattiere reputi il reperto solo un misero uovo d'oca, il nostro ebete protagonista, assetato di potere, non esita a comprarlo. L'ultima - e unica - raccomandazione del negoziante è di non mettersi mai l'uovo sulla testa. La cosa sembra piuttosto scontata: quale idiota farebbe mai un gesto tanto inutile e privo di senso? Ok, Kuno è un idiota, un ottuso e, al suo confronto, il sistema nervoso periferico di un tapiro rappresenta un grosso passo avanti nella scala evolutiva, d'accordo. Ma nemmeno uno come lui l'avrebbe fatto se non fosse stato aiutato da quell'altro esempio di involuzione genetica che è Ranma. Così il misterioso uovo si schiude e nasce... una piccola grassa fenice. Congratulazioni. Ingredienti: le solite mazzate che non fanno male, la solita Akane che cucina da cani, le solite formule magiche, il solito panda... insomma le solite cretinate di sempre. Da segnalare solo la sigla d'apertura, completamente dedicata a Nabiki (che per l'occasione s'è rifatta il seno...) e le musiche curate dal celebre Kenji Kawai.

Emanuele "Zelig" Carbone

©R.Takahashi/Shogakukan-Kitty Film-Pony Canyon

Non c'è niente da fare, la saga di Ranma a un certo punto ha smarrito la diritta via e non s'è più ripresa. Un'inutile zuppa di assurdità dove il personaggio più normale sarebbe da internare, e ogni tentativo di trasgressione soccombe miseramente in un mare di piatta demenzialità. Trenta minuti realizzati succhiando le ultime gocce di sangue a una serie anemica già in partenza, che nulla aggiungono e nulla tolgono a quanto visto finora. Buoni i primi 5 minuti con Kuno a far da mattatore, e discesa verticale per i restanti 25. Buone animazioni e scarse idee per un prodotto for fans only... ma veramente fans only...

Giudizio Globale: 2/5

Trider G7

50 minuti
14.900 Lire
Hobby & Work

Ecc'allà! Eccomi di nuovo in questi box per parlarvi di un'altra vecchia serie robotica. Ironia della sorte, l'argomento del giorno ha qualche punto in comune con "Zambot 3": entrambe sono prodotte dalla Sunrise (quella di Gundam) ed hanno protagonista un ragazzino che pilota un robot. Ma è tempo di svelare il mistero del titolo dell'oggetto di questa recensione, cari lettori (ehm... guarda che lo sanno già da mezz'ora, dopotutto il titolo che ci sta a fare? NdR), cioè Trider G7 (serie di 50 episodi del 1980 intitolata in originale Muteki Robo Toraidaa ji sebun - L'Invincibile Robot Trider G7) che ci viene proposta in edicola dalla Hobby & Work in 25 uscite quindicinali.
La storia è tutta un programma: Watta Takeo è un giovane studente che ha una pesante eredità sulle spalle. Deve gestire l'azienda di difesa e trasporti del padre defunto. La pesante cosa è un enorme robot che, diciamo, è il camion di famiglia. Il ragazzino si trova così a intervenire con il suo robot, il Trider G7, su richiesta del governo "non dotato di mezzi di tale tecnologia", a difendere le colonie di Marte dagli attacchi di Ondron. Per una questione di fusi orari probabilmente, questi avvengono in genere quando Watta è a scuola, creando simpatici siparietti. La serie non è certamente seria, Watta è un ragazzino totalmente spensierato che accetta con gioia e senso del dovere il ruolo di pilota/presidente, pur restando un normale ragazzo della sua età. Tutta questa allegria non va però a danno dei combattimenti, che sono al livello di tutte le serie robotiche "di classe".

Giovanni "Vacillator" Santucci

©Sunrise-Sotsu Agency

La serie è stupenda, alterna momenti di commedia scolastica ad avvincenti scontri tra mecha. Quello che può far dubitare è la "confezione": se da un lato v'è un basso prezzo, dall'altro gravano un nastro di non eccelsa qualità e un loghino della Hobby & Work che fa molto Tele Vesuvio International. Se non avete fretta magari aspettate l'edizione Yamato, che dovrebbe risolvere i due difetti non necessariamente penalizzando il fattore prezzo. Il cartone è divertentissimo e vale la pena vederlo, magari tentando anche tra le tv locali.

Giudizio Globale: 4/5

Evangelion 5

60 minuti
39.900 Lire
Dynamic

Anche in questa sessione la Dynamic Italia ci fornisce la visione di altri due nuovi episodi della serie televisiva partorita nel lontano 1995 per la TV Tokyo-Nas dai deliri dell'otaku-regista Hideaki An-no. Riguardo a questo "ac-chiappa-audience" quale è NGE non posso certo affermare di esserne rimasto indifferente: è l'espressione di una cura maniacale offerta a tutti i dettagli che si presentano agli occhi di uno spettatore non sempre attento. Indiposcia può essere d'aiuto la comoda enciclopedia in fascicoli da raccogliere in un comodo e pratico raccoglitore. Senza divagare ulteriormente, umilmente riferisco il contenuto degli episodi: il primo, intitolato "l'istante, i pensieri, l'armonia", costituisce la soluzione della domanda di tutti i curiosi che avevano acquistato la prima videocassetta domandandosi come facessero i robot visti nel promo a combattere a tempo di musica. A parte gli scherzi, questo episodio affronta una tematica ben precisa, ovvero la coesistenza e convivenza di due individui diametralmente opposti che un Angelo dotato della capacità di dividersi in due individui separati, ma eccezionalmente sincronizzati, costringe alla simbiosi. In breve adesso la coppia più male assortita dell'intero panorama dell'animazione nipponico, vale a dire i nostri eroi Asuka e Shinji, dovranno agire come un'unica persona per poter neutralizzare il vantaggio offerto all'entità avversaria dalla sua capacità di sdoppiarsi e salvare la base Nerv dalle sue grinfie. Il secondo episodio, intitolato "Immersione nel magma", vede la sopracitata organizzazione muovere i primi passi all'offensiva degli Angeli, in particolare verso uno di essi vivente ancora sotto uno stadio embrionale e localizzato nelle viscere del monte Asama. Verrà annientato, a dispetto della sua coriacea struttura che gli consente di sopravvivere nella lava, dal brillante intuito del pilota dell'EVA 02, offertasi volontaria per calarsi nell'interno incandescente del vulcano con il precipuo intento di catturare l'essere.

Antonio Vittozzi

©GAINAX/Project Eva-TV Tokyo

Come sempre questa serie non manca di riservare delle sorprese. Interessante il profilo psicologico di Asuka, molto più intrigante di quel complessato di Shinji, che si rivela sempre lo STESSO! Emozionante la scena del combattimento del primo episodio, capolavoro di regia, montaggio e musica; di sicuro impatto emotivo e capace di esprimere al massimo quella che io ho considerato pura poesia in movimento.

Giudizio Globale: 5/5

Princess Nine

Ricordo ancora quando da giovane ero un vero e proprio campione di calcio, ero il mito del quartiere, la stella nascente dei campetti di tutto il rione. "Senza di te non possiamo giocare!" mi dicevano... Ero un esempio di potenza e tecnica, "Se te ne vai non giochiamo più!" mi dicevano... Ero temuto e rispettato, "Puoi giocare nel ruolo che vuoi!" mi dicevano...

Bei tempi davvero. Ora che ci penso, ero anche l'unico ad avere un pallone... ma sicuramente questo irrilevante particolare non è correlabile all'affetto che tutta la squadra provava per me. Bando ai ricordi, sono qui per parlarvi di Princess Nine, che non è proprio un anime di calcio, ma che ha in comune con quest'ultimo la palla, solo un po' più piccola. Princess Nine, infatti, è un anime basato sul baseball, sport che onestamente non mi esalta più di tanto. Un idiota lancia, un idiota batte, tutti corrono come degli idioti. Le regole come vedete sono semplici. Solo che ci sono idioti e idioti, quelli che lanciano e battono meglio e quelli che invece lo fanno peggio. I secondi, statisticamente, finiscono per darsi ad uno sport più consono alle loro attitudini e capacità: l'ippica. Ryo Hayakawa, che nonostante il nome è una ragazza, appartiene invece alla prima categoria: ha una faccia da tontolona, degli occhi da ottusona, ma quando lancia la palla spacca in due la mazza del battitore. Chissà che dolore, mi è venuto da pensare, poi mi hanno spiegato che avevo frainteso. La fama di Ryo si è sparsa a tal punto che durante una partita scapoli-ammogliati di un quartiere di periferia di Tokyo, Ryo è entrata in una delle due squadre come lanciatore, facendo vincere a questi vergognosi esseri la partita.

La Nostra è una ragazza tuttofare, perché oltre ad andare a scuola e a vincere partite per la squadra più sfigata del Giappone, aiuta la mamma a gestire un ristorante di udon, la "pasta" (e CHE pasta... NdVacil) giapponese, da quando il papà non c'è più. Il padre si vede in alcune scene che aprono gli episodi in modo molto malinconico e in una scena (che più avanti vi spiegherò) del secondo episodio.

Un giorno Ryo viene notata da una tizia dai capelli a forma di doppio mestolo per scolare la pasta, che si rivelerà megadirettoreintergalattico di un'azienda costruttrice di strutture sportive, quindi anche stadi di lanciabatticorri (volgarmente detto baseball).

Idea ardita ("fallimentare" forse è più indicato) è quella di riformare una squadra un tempo gloriosa, i Dolphins, la squadra che ha perso contro Ryo nel campetto sotto casa. A Ryo viene presentata la proposta di far parte della squadra, e non sa bene cosa fare. La stessa notte la ragazza sogna il padre, che tra l'altro faceva parte dei Dolphins. In uno stadio, al centro del diamante di gioco, suo padre le consegna una palla da baseball. Per chi non fosse riuscito ad interpretare il sogno, quel gesto vuol dire: "firma il contratto, vinci le prime partite, la quota del tuo ingaggio salirà, rilancia sulle proposte delle società che ti vogliono, brucia il vecchio contratto e passa al club che ti paga di più, contatta il boss del totonero, punta sulla sconfitta della tua squadra, gioca una schifezza, intasca la grana, parti per le Bahamas con documenti falsi e lì vivi nel lusso". Ma è mai possibile che vi devo spiegare anche le cose più elementari? Se devo dirla tutta, alla fine ha aggiunto "Prima di svegliarti comprami una Coca fresca, che ho la gola secca e la tasca vuota".

Cosa dire di questo anime che non è già stato detto? Probabilmente tutto, visto che nessuno ha detto niente. La trama non mi piace granchè, ma siamo ancora all'inizio,

Ubaldo-Milord

E vabbè, la trama non è proprio il massimo... certo, su 9 giocatrici solo una adora il baseball, le altre preferiscono il tennis, i concorsi "Miss Idol", il judo, la cucina (!) etc., e ciò non giova certo al realismo. Però di Touch ne esiste solo uno, ed è anche un bel po' che non lo si vede in giro... eppoi certe inquadrature sono fantastiche (ma solo alcune). In generale non è poi tanto malaccio, se la trasmettessero qui in TV la seguirei senza indugio.
Ah, a proposito delle musiche: in realtà ho detto che l'autore E' lo stesso di Giant Robot! Mica bruscolini...

La pagella

Animazioni	5
Disegni	5
Musiche	9
Trama	3
Regia	6
Doppiaggio	-

delle ragazze che faranno parte della squadra di Ryo se n'è vista solo una, che tra l'altro gioca a tennis e somiglia a Madame Butterfly...
Il problema principale di questo anime è che le spara troppo grosse (perché, tu no? NdZelig)(chi, io? NdMendo), è mai possibile che Ryo già a tre anni quando lanciava la palla ammaccava le pentole??? Per non parlare del fatto che adesso spacca le mazze di legno dei battitori... andando avanti così fra un paio d'anni l'esercito l'utilizzerà al posto dei missili terra-aria. A parte le esagerazioni, devo dire che questo anime è anche femminista sfegatato, ecco. Gli uomini sono tutti dei poveri incapaci, mentecatti e squallidi. Le donne sono tutte affascinanti, vincenti, fortissime negli sport maschili. Protesto ufficialmente. Comunque, c'è da dire che per una volta (dico UNA) il regista non ha utilizzato (ancora) inquadrature fantascientifiche pur di far vedere gli argomenti interessanti delle fanciulle che giocano. Questo significa che di Princess Nine possiamo apprezzare la sua coerenza. Sui disegni ci sono divergenze redazionali: Zelig li trova belli, io un po' meno. Ma la sua opinione non conta nulla, perché questa è la mia recensione e quindi comando io. A parte gli scherzi, secondo me variano troppo rispetto al character design di base anche da scena a scena. Ryo avrà avuto in una partita due o tre profili di naso completamente diversi! Le animazioni sono mediocri in generale, ma toccano alte punte di qualità in alcune scene di gioco. Restano però al di sotto dei canoni di una buona serie televisiva del momento. I colori sono brillantissimi, il che può piacere e non piacere, a me la grigliata di pesce-ratto piac... ehm, volevo dire, io preferisco colori più scuri, perché danno maggiore profondità, ma è solo questione di gusti. Passiamo alla vera sorpresa dell'anime: le musiche. Sono bellissime! Uby disse a suo tempo che somigliavano a quelle di Giant Robot, e per questo venne torturato per giorni subendo il temutissimo "Martirio del Sacrilego". Ma Uby aveva ragione (e mo' vi viene in mente, bastardi!!! NdUbaldo). Sinfonie coinvolgenti, canti melodici; fiati trascinanti, il tutto eseguito da un'orchestra in grande stile. Sono però un fiore cresciuto nel deserto, dovrebbero supportare le scene, ma alla fine succede il contrario, è l'anime che non riesce a stare al passo delle musiche!
Anche la sigla iniziale ricorda abbastanza Giant, è trionfale e ottima per introdurre l'anime. La sigla finale è più tranquilla, molto idol. Ah, chicca simpatica sono gli "eye-catch" per le interruzioni pubblicitarie, sono delle schede che presentano le caratteristiche dei futuri componenti della squadra con delle scenette super deformed. Carini. Princess Nine è quindi un anime mediocre perché sprecone. Con una trama un po' più curata, con un disegno meno "variabile", uno sfruttamento maggiore delle musiche, sarebbe stato un altro anime. Ma come diceva il mio professore di chimica organica "con i se e con i ma il bacillo non si fa", quindi Princess Nine ci tocca così com'è, sperando solo in un proseguimento migliore. Chissà, magari in un futuro prossimo cambieranno sceneggiatore, regista, character designer, staff di intercalatori...
Per finire un consiglio: se avete dai 10 ai 13 anni e c'è un vostro coetaneo che solo perché è l'unico ad avere un pallone fa il bello e il cattivo tempo, picchiatelo a sangue senza pietà.

Marco "Mendo" Guerra

Princess Nine

- » *le musiche sono eccezionali*
- » *se proprio vi piace il baseball...*

- » *tecnicamente non ci siamo*
- » *i traumi che potrebbe provocarvi sono indicibili*

TV

: 22'

Giudizio Globale:

benkyō!

In My Humble Opinion

In Princess Nine sono tutti esauriti. Ci sono dei pazzi che se non sfidano qualcuno a baseball non dormono la notte, c'è una ragazza che con la racchetta da tennis ci va anche a dormire, c'è un idiota che si autoinvita a giocare nel bel mezzo di una sfida, uomini frustrati e donne dominanti, gente uccisa da una palla ribattuta e di tutto di più. Siete mega appassionati di baseball? Siete ragazze? Siete ragazzi propensi al masochismo? Adorate Holly & Benji ma volete quel tocco di sangue in più? Princess Nine potrebbe piacervi. Anche in questo anime i giapponesi hanno colto il senso dello sport per quello che è: la più pericolosa scelta della vostra vita, un continuo combattimento per la sopravvivenza, la consapevolezza che finirete presto in una bara, la certezza di rimanere per sempre sfigurati o almeno gravemente feriti. Così è la vita.

Ao no 6 go

Siamo nel terzo millennio e la Terra è ridotta al classico straccio dopo l'ennesima guerra atomica. Nelle acque dell'Oceano Pacifico un sommergibile affonda in circostanze misteriose e tutto l'equipaggio viene... Ooops, scusate, ho messo per errore l'introduzione dell'articolo sul gioco Doop, che è apparso sul primo numero di Play X... Dopotutto anche lì si parla di sottomarini, no? "Perché, qui si parla di sottomarini?" direte voi. Sì, si parla di sottomarini, ma andiamo per gradi (stai facendo tutto tu NdR).

Nel prossimo futuro, lo scienziato Zonedyke, uno dei capi dell'organizzazione Ao (che oltre a essere un'espressione romanesca, significa anche blu in giapponese), colto da chissà cosa, decide di dichiarare guerra agli esseri umani, fondando la Società di Terrorismo Oceanico. Gli attentati compiuti da questi sono una cosuccia da niente, l'innalzamento del livello del mare, con conseguente distruzione di parte del genere umano, viene compiuto da tutti noi regolarmente, dopotutto. A questo punto l'Ao capisce che deve fare di tutto per fermare il suo vecchio leader. Ha inizio la guerra!

In questo primo OAV, intitolato "Blues", vediamo la giovane Mayumi Noriyuki arrivare a bordo del numero 6, un sommergibile dell'Ao, nella "baia di Tokyo" (la città è ormai sommersa) per convincere Tetsu Hayami a ritornare nell'organizzazione. Il giovane è un pilota provetto e il suo aiuto è indispensabile alla causa. Sulle prime rifiuta ma poi, visto in pericolo l'equipaggio, non solo li aiuta, ma ritorna nel gruppo cui un tempo apparteneva. Intanto infuria la battaglia e il 6 è impegnato in uno scontro subacqueo. I nostri due eroi in superficie vedranno l'aspetto del nemico: creature sintetiche bisognose di acqua. Nella fattispecie è una graziosa "aliena" che colpisce particolarmente Hayami (anche perché lo morde...) suscitando in lui particolari sentimenti. Ma altra acqua dovrà passare sotto i ponti e, in questo caso, d'acqua ce n'è davvero tanta.

Ao no 6 go vanta come biglietto da visita il titolo di "prima serie di OAV ad essere realizzata totalmente in computer grafica" (e badate bene, non è la traduzione di Ao no 6 go, che tra l'altro significa il Sesto Sottomarino della Ao)! Fino ad ora l'infernale aggeggio era stato usato per migliorare delle scene, come in Mononoke Hime, oppure si era al massimo arrivati alla realizzazione di intere sequenze (cito ad esempio Gaogaigar, Queen Emeraldas), se non ad una tristissima integrazione tra fondali interamente realizzati al computer e personaggi disegnati a matita, come in Panzer Dragoon (tratto dall'omonimo videogioco), ma mai ad utilizzarlo per tutto un episodio, anzi, per tutta una serie!

L'effetto totale è molto strano. Avete presente le introduzioni dei vari videogiochi (soprattutto quelli per Playstation) realizzate in grafica renderizzata? Ao no 6 go potrebbe benissimo essere una intro di venticinque minuti! Dalla sua, però, ha la scelta di realizzare i personaggi non in 3D, quindi non ci sono esseri umani che, per quanta precisione si voglia utilizzare (o poligoni, per essere pignoli NdTotoro), appaiono con le facce squadrate: potrebbero essere tranquillamente usciti dalla china dei disegnatori e non dalla penna ottica o dallo scanner. Molto simpatici gli occhioni della protagonista, che fanno da contrappunto a un tratto realistico utilizzato per caratterizzare graficamente gli altri personaggi. L'apporto "umano" si ferma a questo, dato che già la colorazione è realizzata al computer. Come tendenza troviamo un uso di colori più opachi del solito, con un effetto non del tutto anomalo, o almeno non così vistoso come potrebbe sembrare. Ciò che balza all'occhio infatti è questa CG! Piace? Non piace? Mah, personalmente se utilizzata in maniera discreta, come in Mononoke Hime o Il Principe d'Egitto (mmmh, non era poi tanto discreta... NdMendo) (diciamo pure che è tutto in CG anche lui... NdTotoro), non dispiace; quello che mi dà fastidio è l'uso barocco, cioè il voler esporla a tutti i costi, usare una filosofia del tipo "ho i soldi e te li voglio far vedere bene, anche usandoli a sproposito!". Come dite? "Vecchio furbacchione, stai aggirando il problema divagando! Va' a laurà barbùn!"? No, è che quando guardavo l'OAV c'era un'altra cosa che mi colpiva come una scarica dei cento colpi del Maestro di Hokuto: è brutta! La storia è BRUTTA! E' la fiera delle banalità e dei luoghi comuni dei "classici dell'avventura"! L'eroe schivo migliore-di-tutti che ritorna dopo essersi fatto pregare (è Topper! NdMendo), l'invaghimento per una nemica, le turbe morali sull'etica nella guerra! E se il cattivo avesse ragione? Ha distrutto il pianeta, porca miseria! Avrà anche le sue buone ragioni, ma non è certamente questo il modo di esprimerle! E' come autorizzare le stragi politiche! Ehm, dopo aver riposto il megafono e la bandana contro il gas dei celerini, vi dico inoltre che "è vero", così come le note sono sette e le canzoni si fanno tutte con queste, anche per gli sceneggiatori gli elementi sono sempre quelli, le divine penne nascono una ogni tanto (certamente non si sta parlando di te! NdTotoro), così ci

Zelig

Ehi, ma l'avete visto il faccino di Mayumi? E' talmente bello che nel filmato inserito nel CD Rom ho rinunciato alla classica dissolvenza finale di Benkyo! per un suo primo piano! Il colpo di genio dell'artista è indubbiamente quello strano riflesso negli occhi che dà alla pupilla l'effetto "buco". A onor del vero tutta la sezione riguardante le animazioni bidimensionali eccelle per qualità e, purtroppo, solo per questo motivo meriterebbe attenzione. Orrore, panico e sconcerto è tutto ciò che ho provato nell'ammirare il 3D che viscidamente e senza ritegno si insinua in quasi tutte le inquadrature. In certi casi il progresso tecnologico crea solo disastri, e qui siamo di fronte a un caso lampante. Ora devo lasciarvi, devo andare in officina a farmi sostituire un sensore. Sapete, io sono un T-1000, un prototipo avanzato.

Ao no 6 go

» è tutto in CG
» character design accattivante

» è tutto in CG
» ha una storia banale

OAV

: 30'

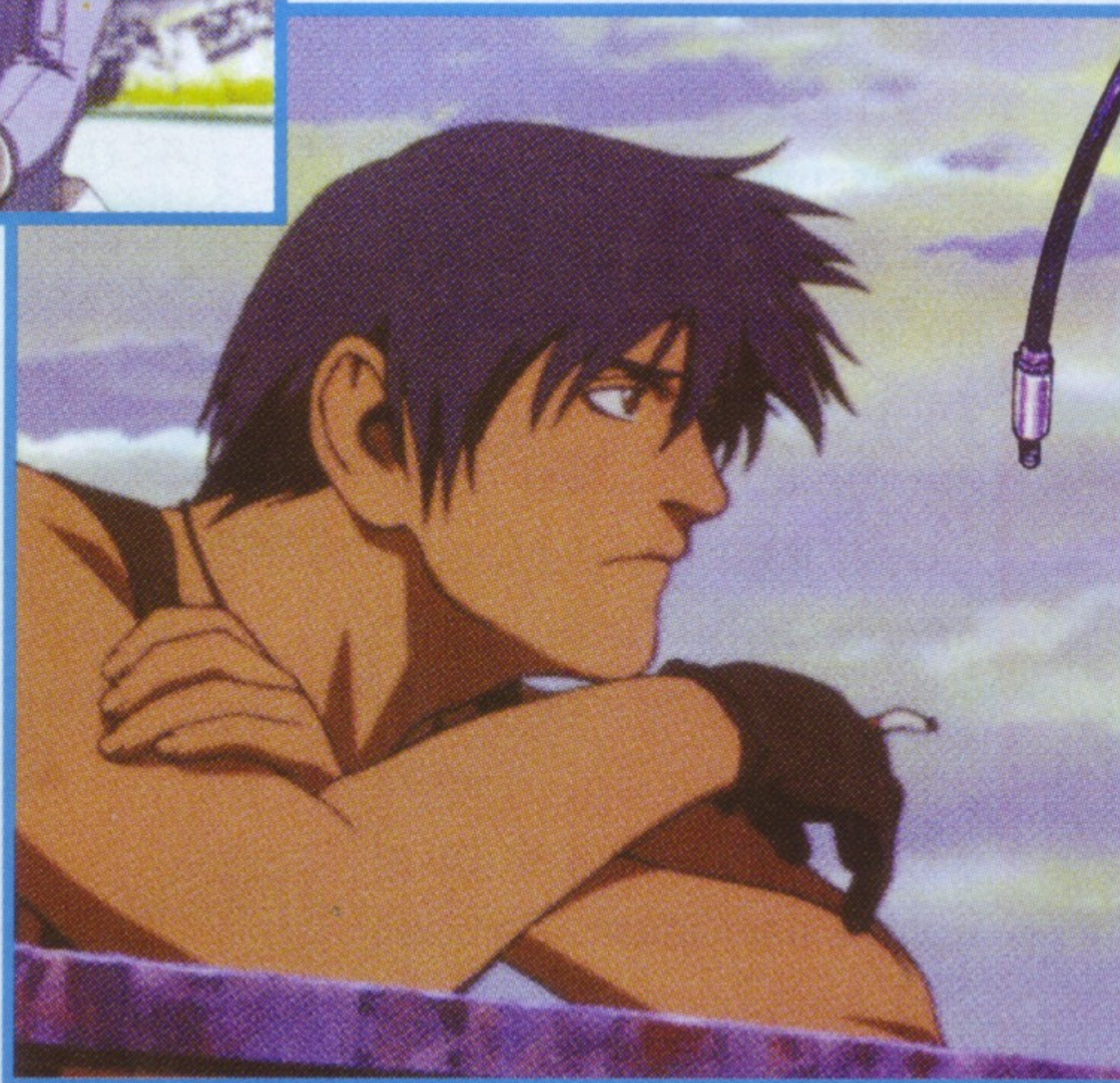
Giudizio Globale:

benkyō!

La pagella

Animazioni	7
Disegni	9
Musiche	3
Trama	3
Regia	5
Doppiaggio	-

si deve arrangiare. Ma a carenze di soggetti, normalmente, si pone rimedio con battaglie entusiasmanti, dialoghi avvincenti, colonne sonore da incubo, violenza estrema, belle donne nude (che fanno molto cassetta! NdAV). Qui non c'è niente di tutto questo. Sarà che ho ancora in mente gli scontri subacquei di "Caccia a Ottobre Rosso", che mi avevano così esaltato da farmi rimettere mano a un vecchio gioco di sottomarini, "688" se non erro, ma i combattimenti di Ao no 6 go mi hanno lasciato del tutto indifferente, nemmeno come un cammello in una grondaia! Per la colonna sonora vi dico solo che alla fine del cartone mi sono ricordato che dovevo valutarla, ciò in soldoni significa che è insignificante. Donne nude? C'è il momento "service" quando viene mostrata l'aliena che "casualmente" è a seno scoperto... ma fatemi il piacere! Eppure le potenzialità ed i nomi ci sono, al mecha design, per dirne una, c'è Shoji Kawamori (già al lavoro ne I Cieli di Escaflowne e Macross Plus) che il suo bell'apporto l'ha dato. I "mostri cattivi" sono così malvagi, goffi ed ottusi da acquistare una simpatia unica. L'audio è in Dolby Surround per la versione in videocassetta ed in Dolby Digital per la Laser e la DVD. Il problema fondamentale è che il livello tecnologico della computer grafica negli anime è ancora basso (e detto del Giappone sembra una bestemmia!) per realizzare OTTIME cose. Modellizzare l'acqua, fornire l'effetto "vivo" sulle superfici, sono cose che richiedono potenze di calcolo enormi. Non a caso le combinazioni più belle vengono fuori nelle scene in cui sono presenti i personaggi "bidimensionali" e i fondali "tridimensionali". La via da prendere sarebbe stata, forse, farlo molto cartoonesco e poco realistico (ironico, no? Un cartone animato realizzato al computer che dovrebbe essere più cartone animato!) tipo Toy Story o Z-la formica. In una società moderna, sempre più pretenziosa e oppressiva, la visione di un anime (come di un film) deve essere un momento di svago e rilassamento (magari utile, stimolante e istruttivo, perché no!), non di contemplazione del sublime, come la visione di un quadro. La mezz'oretta libera deve essere appagante e ben spesa, non una nuova lezione accademica! Il futuro è nell'intrattenimento intelligente (ah, allora noi siamo il Paleo-litico avanzato! NdZelig)! Vado a guardarmi Playboy Show. Ciao!

Giovanni "Vacillator" Santucci

In My Humble Opinion

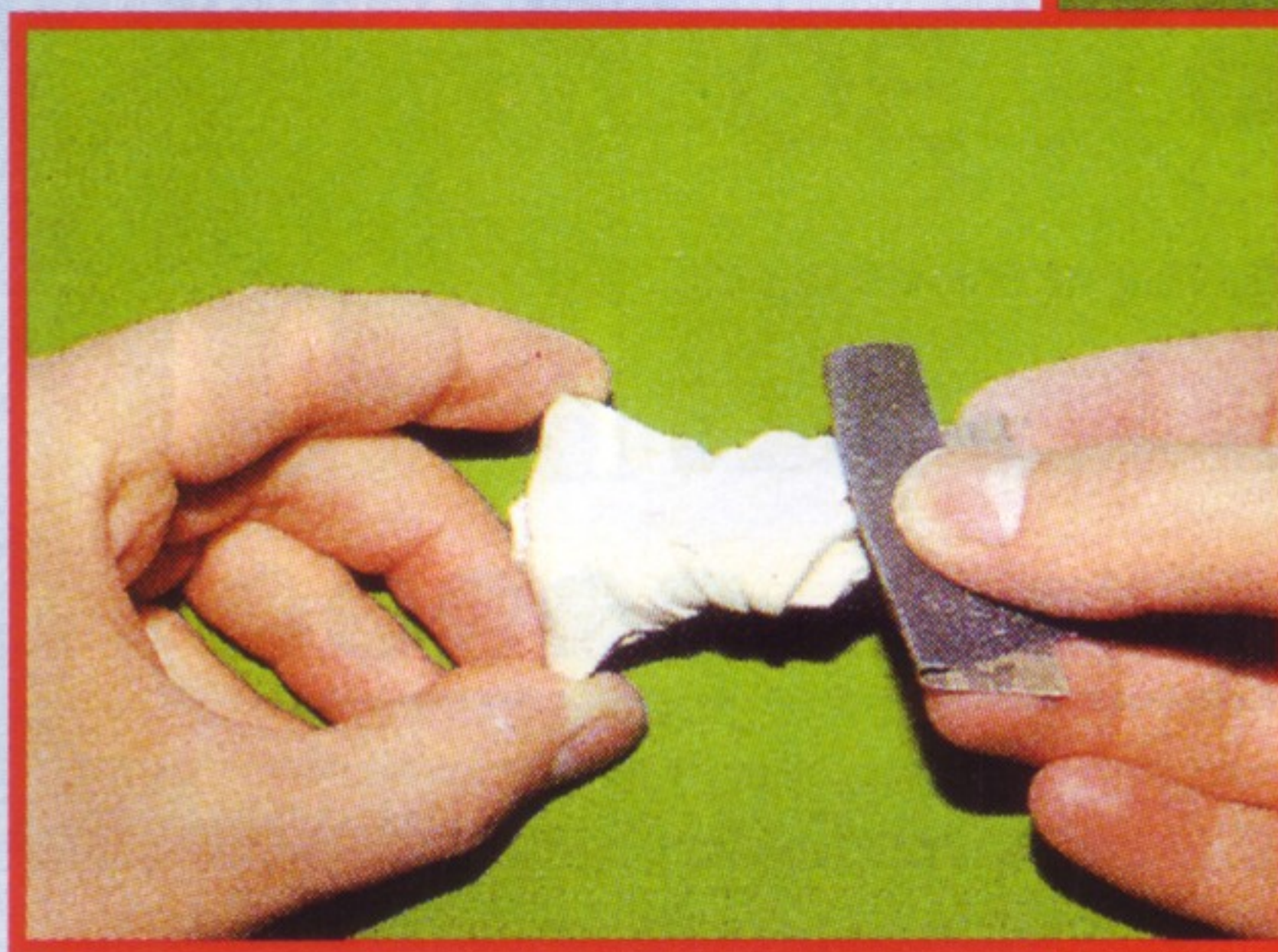
In definitiva guardare Ao no 6 go è come guardare l'introduzione di Final Fantasy VII, solo che Ao no ecc. dura venticinque minuti. Può essere anche piacevole ma, mancando la sostanza, il tutto crolla. Non metto in dubbio l'impegno e la quantità di lavoro che c'è dietro, la serie di OAV è perfetta per una rassegna di cinema d'animazione, tipo Annecy, Cartoombria o Genzano, ma finisce lì. Non credo che i produttori avessero queste mire nel momento in cui hanno allentato i cordoni della borsa. A me non è piaciuto per niente, ma non è da stroncare, voglio dargli qualche spiraglio per il futuro!

Colla e vinile

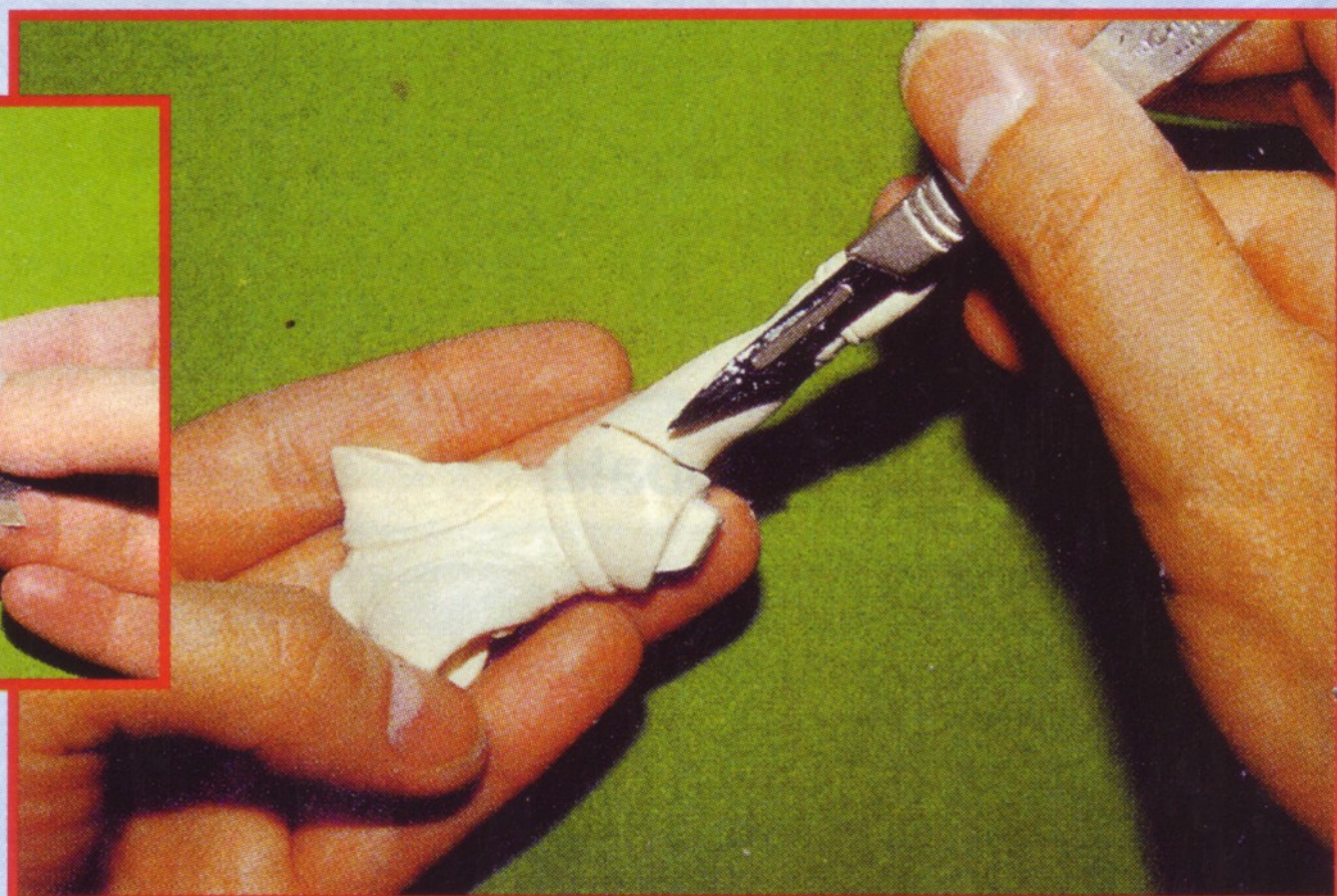
Goldrake è un cartone animato che da quasi vent'anni circola nel nostro paese. Conosciuto da tutti è, qui in Italia, il primo di una lunga serie di produzioni giapponesi che hanno rivoluzionato completamente il concetto di cartone animato. Approdato in Italia nel lontano 1978, scatenò polemiche anche molto aspre, per la "violenza" delle immagini che si riteneva influenzassero negativamente la fantasia dei bambini. Chi vi scrive è uno di quei bambini che ha potuto gioire di questa ormai mitica produzione del grande Go Nagai, padre di moltissime serie animate di robot e non solo. Su questo argomento ci sarebbe molto da dire, ma ci limitiamo a segnalare, ai nostri lettori che ancora non lo sanno, la forte espansione dei negozi che trattano materiale giapponese consigliando, inoltre, di andare a rispolverare vecchi giocattoli di robot in solaio, poiché è nato un vero e proprio mercato per collezionisti di giocattoli, con valutazioni, per certi pezzi, da fare invidia all'antiquariato.

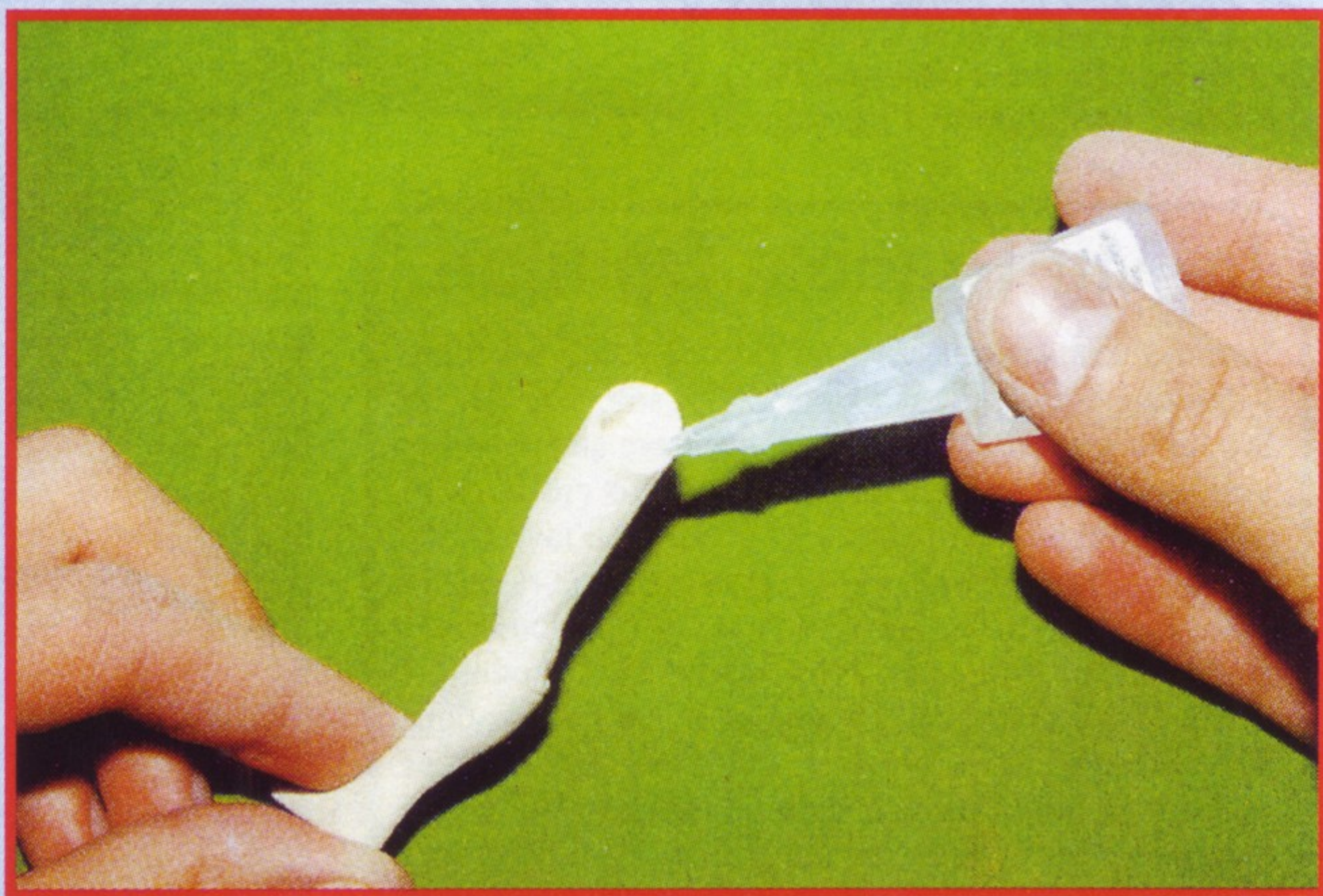
Assemblaggio

Il modellino di Actarus, pilota di Goldrake e paladino della giustizia, è un kit in resina composto da sette pezzi di facile assemblaggio.

Per la pulitura si consiglia di operare nel seguente modo: osservare attentamente i pezzi ad uno ad uno, ripulire le eventuali eccedenze di resina con un taglierino ed eliminare la sottile linea dello stampo con della carta abrasiva fine; si può terminare la pulizia del modello sfregando leggermente con della paglietta di ferro molto sottile.

Una volta ripulite le parti, occorre verificare gli incastri e lavare poi la resina con un comune sapone, così da assicurare uno sgrassaggio totale del modello.

Si procede quindi all'incollaggio delle gambe con colla a presa rapida. E' stata riprodotta, nel servizio fotografico, una simulazione d'incastro difettoso allo scopo di mostrare l'utilizzo del Milliput a coloro che non lo conoscono.

Con il Milliput, che è uno stucco epossidico a due componenti, si fanno due palline più o meno delle stesse dimensioni e le si amalgano bene, sino a che non raggiungono un colore uniforme. Si dà poi la forma di una striscia che si fa aderire alla fessura (se il Milliput tende a rimanere attaccato alle dita, inumiditele; tutto sarà più semplice), premendola così che possa entrare profondamente e lisciandola con un semplice pennello inumidito. Una volta effettuata la stuccatura, si lascia asciugare. Per una più rapida progressione del lavoro, si può mettere il modello in forno a 80° circa (il Milliput indurisce in 15 minuti), oppure, sotto il flusso di aria calda generata da una stufetta, in venti minuti sarà pronto. Se invece non c'è fretta, lo si lascia riposare per almeno 4-6 ore. Una volta asciutto, si levigano le eccedenze con carta abrasiva.

Colorazione

Si procede alla colorazione con una mano di primer spray (quello della Talken è ottimo); questo passaggio non è ritenuto indispensabile, ma lo si consiglia perché migliora la presa del colore sulla resina. Pennelli e colori acrilici alla mano, si inizia la colorazione partendo dal rosso, senza

farsi troppi problemi per la precisione; infatti le parti confinanti con il nero verranno coperte senza lasciare traccia. Dopo di che si procede, stavolta con molta attenzione, con il nero, dove una sbavatura può creare problemi. In un secondo tempo si passa alla colorazione delle parti piccole.
Nella fase finale è di grande aiuto una penna a china, con la quale marchiare i bordi degli stivali, dei guanti, dei bracciali, rendendo così molto più preciso e di effetto il lavoro.
Per facilitare il lavoro con il "rapido", è stato scelto di non attaccare le braccia al corpo prima di questa operazione.
Degna di nota è sicuramente la tecnica con la quale è stato simulato il vetro del casco di Actarus. Dopo aver disegnato gli occhi (con il rapido) si fa colare con molta attenzione del Vernidas, facendolo depositare all'interno del solco, mettendone poco per volta e lasciandolo asciugare. Si ripete il passaggio sino a che non si sarà creato uno spessore tale da riempire completamente il solco della maschera.
Una volta ottenuto questo bellissimo effetto vetro, si completa con una leggera pennellata di verde trasparente della Tamiya, ed il gioco è fatto.

Rifinitura

Assemblato definitivamente il modello, passiamo a dare qualche sfumatura con la tecnica del pennello asciutto che, se effettuata nel modo corretto può, conferendo più volume alle forme, dare risultati paragonabili solo ad un ottimo utilizzo dell'aerografo.
Il procedimento per questa tecnica è il seguente: con un taglierino si gratta un gessetto nero ricavandone della polvere. Con un pennello morbido e asciutto si raccoglie una minima quantità di questa polvere e la si passa dolcemente nei punti dove dovrebbe esistere un'ombra; nel nostro caso: vicino alle ginocchia, nel punto d'incontro tra i pantaloni e gli stivali, sui bicipiti, ecc.; si soffia quindi delicatamente sulla parte, in modo che la polvere in eccesso venga asportata, mentre quella che rimane conferirà un effetto finale di grande realismo.

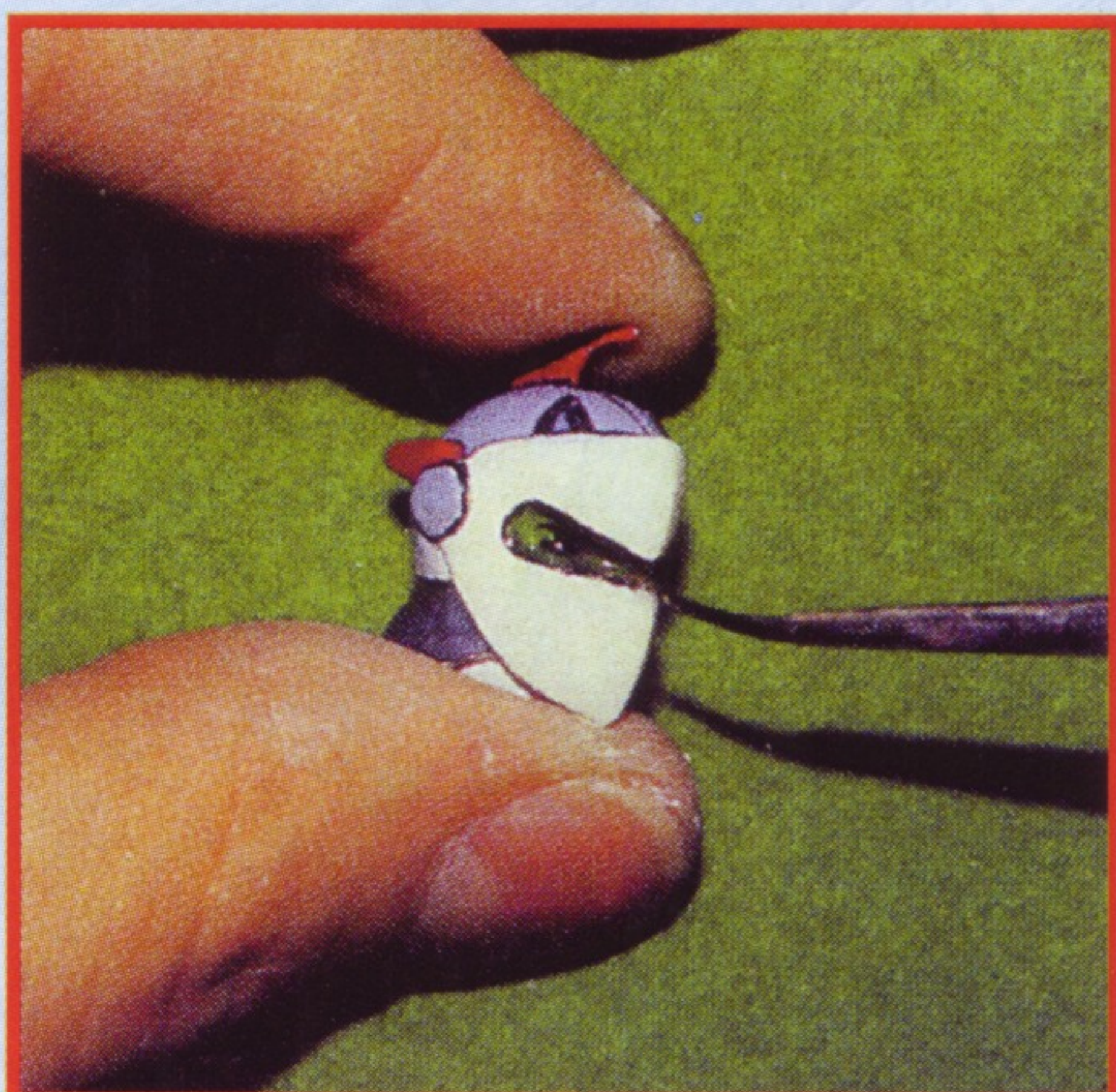
Qualche piccolo segreto

In caso di errore, la polvere di gesso può essere tolta con la gomma pane.
Qualora la vostra colorazione non vi soddisfacesse, potete decolorare completamente il modellino immergendolo nell'acetone o nell'alcool etilico a 94° (reperibile nei colorifici) e aiutandovi con un pennello. Il modello non ne subirà alcun danno.

J.J. Marco

Il modellino di 14 cm in resina di Actarus dell'articolo è della J.J. Models, ed è disponibile presso i migliori rivenditori o presso:

J.J. Models
Via Veglia 49
Milano
Tel. 02-6071498

Sito Internet: www.jjmodels.com

Outlaw Star

L'altro giorno ho compiuto il grande passo (auguri e figli maschi! NdR)(Block! NdZelig): ho riunito attorno al tavolo delle trattative nientedimeno che... (Saddam e la Lewinsky? NdAV) (Rita Levi Montalcini e Arnold Schwarzenegger? NdMendo)(Rosy Bindi e Tinto Brass? NdVacillator impazzito) il mio meccanico, il gommista di fiducia e un responsabile della concessionaria Peugeot!!! Tema: come eliminare il gorgogliante "catarro di giraffa" dalla mia gloriosa 306, veramente carasciò. Il dibattito è subito degenerato in manrovesci e simpatici sputi, coinvolgendo negli scontri autonomi e forze dell'ordine.
Vigliaccamente ho optato per una rapida dissolvenza incrociata confidando nell'applicazione dei trattati ONU per la risoluzione pacifica delle controversie. Non sempre le transazioni producono buoni frutti e quindi, rintanato nel mio bunker, dotato di un pratico panettone incartapecorito e due bottiglie di spumante marca "Blu", in parte utilizzate per mantenere costante il livello della mia batteria FIAMM, entro in simbiosi con la poltrona. Con i miei poteri ESP (E muoviti, Sennò ti do 'na Pizza) intimidisco il telecomando che mi accende il televisore, manda in play la videocassetta di Outlaw Star e mi prepara un fantastico stufato di plantare anatomico, e sento già le piacevoli vibrazioni trasmesse alle mucose branchiali.
Sul lontano pianeta Sentinel 3, Jin e il suo piccolo socio rompitasche Jim ricevono un'offerta di lavoro da una sensuale biondina, desiderosa di averli come guardie del corpo. La proposta sembra allettante e garanzia di tutto riposo. Almeno finché la tipa non rivela di essere una pirata in possesso di un misterioso meccanismo d'attivazione di un'ancor più misteriosa nave da combattimento, di essere braccata da altri cattivissimi pirati e, quel che è peggio, di essere bruna e con la benda su un occhio.
La "prima serie" di nemici sono da antologia: un'inquietante bamboccia, un vecchio con due baffi da competizione e straordinari poteri ESP e un simpaticissimo gigante dinoccolato con i suoi ottusi sottomessi, brutti come lui e per di più mascherati.
L'immancabile inseguimento in auto e conseguente morte del cattivo più sfigato (il gigante) precedono di poco la sorpresa finale del primo episodio: la "chiave d'accesso" trafugata è una bella androide di nome Melfina, per l'occasione impacchettata in una praticissima valigia.
Nella seconda puntata è Hilda, la piratessa, a portare in salvo i Nostri, minacciati dal baffuto e agguerritissimo Esper, mentre a Jin tocca fare i conti con i fantasmi del passato. Suo padre, infatti, morì nel tentativo di salvarlo da una aggressione di pirati, e di tanto in tanto il ragazzo è vittima di qualche allegro flash durante il sonno. La loro prima destinazione è il Blue Heaven, un noto locale di travest... ehm, volevo dire un asteroide-centro commerciale dove la taciturna androide si compra un bel vestitino e un paio di calze modello Yurika. Purtroppo non fanno in tempo a sedersi a un tavolo che devono subito vedersela con tre sprovveduti bruti. In fondo solo una parentesi prima di prendere posto sull'Outlaw Star - così ribattezzata da Jin - piazzare l'imbranatissima Melfina in un bidone di fluido verdognolo, interfacciandola così con la nave, e skizzare lì dove nessun uomo era mai giunto prima.
La media dei combattimenti è di circa due a episodio, tutti girati in piani veloci e frammentati, montati con rapidità cinematografica e musicati in maniera bizzarra ma molto gradevole. Sassofoni da telefilm americano, strumenti tradizionali giapponesi e pura armonica a bocca di New Orleans.
Il ritmo non cala mai e, anzi, acquista maggiore spinta grazie all'apparire di nuovi personaggi e alla triste dipartita di altri. Escono di scena il vecchio baffuto e la tostissima Hilda, che si suicida - innescando una bomba che aveva incapsulata in un dente - portando

Vacillator

Nooo, mi state prendendo in giro? Questo è Outlaw Star? No, è che, associandolo mentalmente a Cowboy Bebop, pensavo fosse un po' "serio", invece con piacevole sorpresa è totalmente da fuori! Le astronavi "gommose" e il bazooka con caricatore sono due cose che hanno messo a dura prova la mia continenza! Della mia idea sono sicuramente anche i Giapponesi, visto che ne hanno fatto lo spin-off Angel Lynx. Divertentissimo.

In My Humble Opinion

Outlaw Star, realizzato da Mitsuru Hongo, regista di Shamanic Princess e Crayon Shin-chan, è un anime che non lascia il segno ma diverte e coinvolge quel tanto che basta. A dispetto della trama e del tardo orario in cui viene trasmesso, non si basa sulla violenza o su effettacci splatter e tantomeno sull'avvenenza delle protagoniste. E' una classica avventura spaziale da romanzo Anni '50 con qualche correttivo postmoderno; è un baraccone di sparatorie, divertenti trovate e stranezze poco digeribili. Le astronavi, infatti, sono dotate di braccia meccaniche e spesso, durante gli scontri, "vengono alle mani"... Altre perplessità suscitano i volti dei personaggi che sembrano passati sotto un ferro da stiro, e Melfina è un'inutile ombra. Simpatici invece i piccoli robot attraverso cui parla il computer di bordo dell'O.S.: praticamente delle lattine di Pepsi con la faccia. L'anima di questa serie è il perfetto connubio tra la seria analisi del ridicolo e la divertita contemplazione della follia degli uomini, visti come galline che si azzuffano per niente. Ottime animazioni - soprattutto nella sigla d'apertura - e tante idee sfruttate piuttosto bene per un cult di fantascienza con qualche riserva.

Outlaw Star

» *animazioni sempre all'altezza*
» *colonna sonora curatissima*

» *character design pessimo*

TV

: 22'

Giudizio Globale:

benkyō!

con sè la terribile "bamboccia". Questa, fino all'ultimo istante, alla deriva nel cosmo aveva tentato di accoppare i protagonisti con una sfera d'energia ecologica e riciclabile, ma senza successo. Il colpo di grazia lo danno i due nuovi supercattivissimi: uno tostissimo, con dieci orecchini e uno sfregio sul labbro, e l'altro effeminato, isterico e con un braccio bionico. Alla loro comparsa Jin si sciroppa un nuovo flash: aveva già visto la loro astronave solcare lo spazio quando la navicella del padre veniva abbattuta. Ma non c'è tempo per i ricordi, il dovere chiama, la pasta è in tavola e lo stufato al cane (subito colto dal terribile Fardellum Esagerans, morbo diffuso soprattutto nella tundra yemenita).

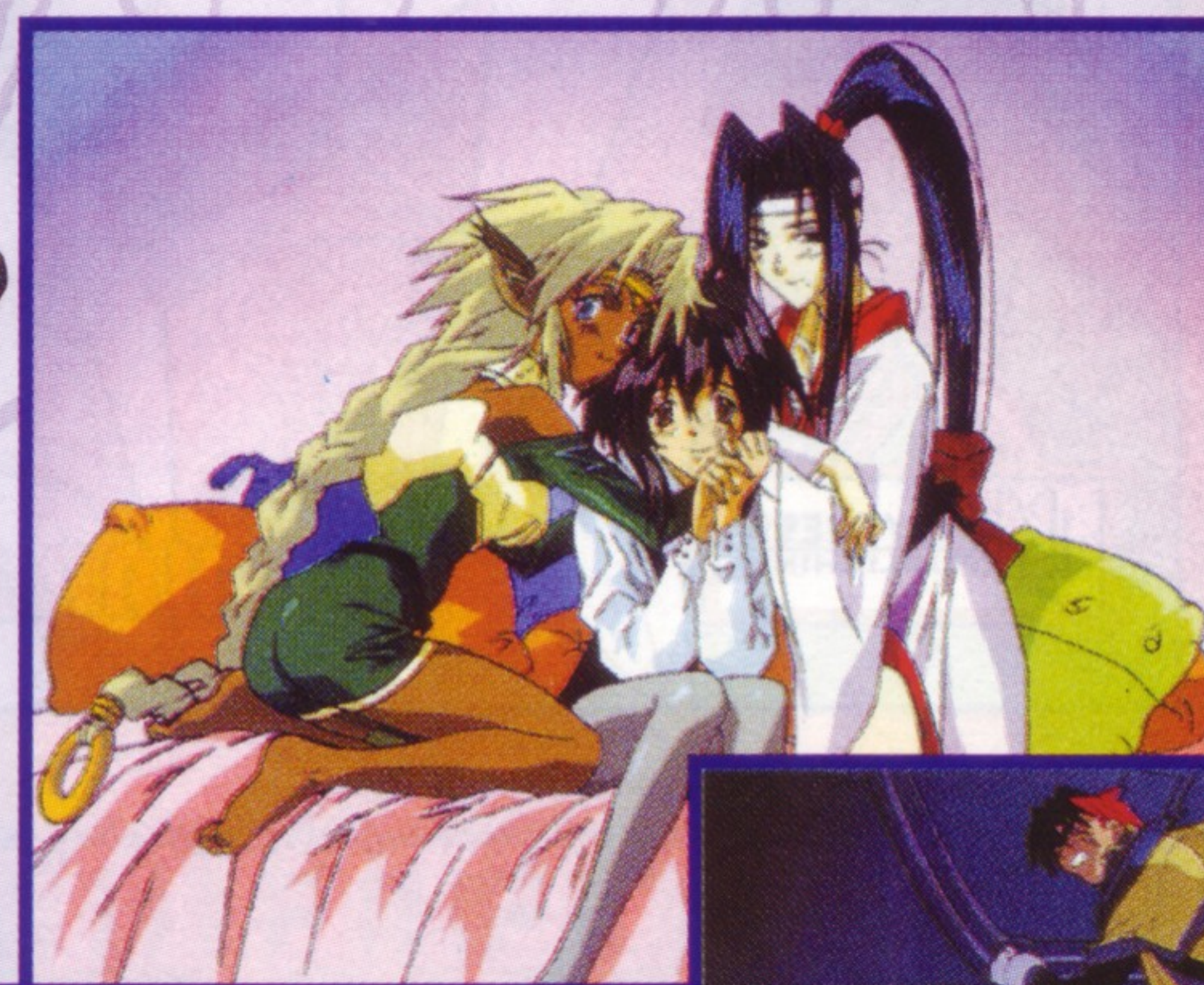
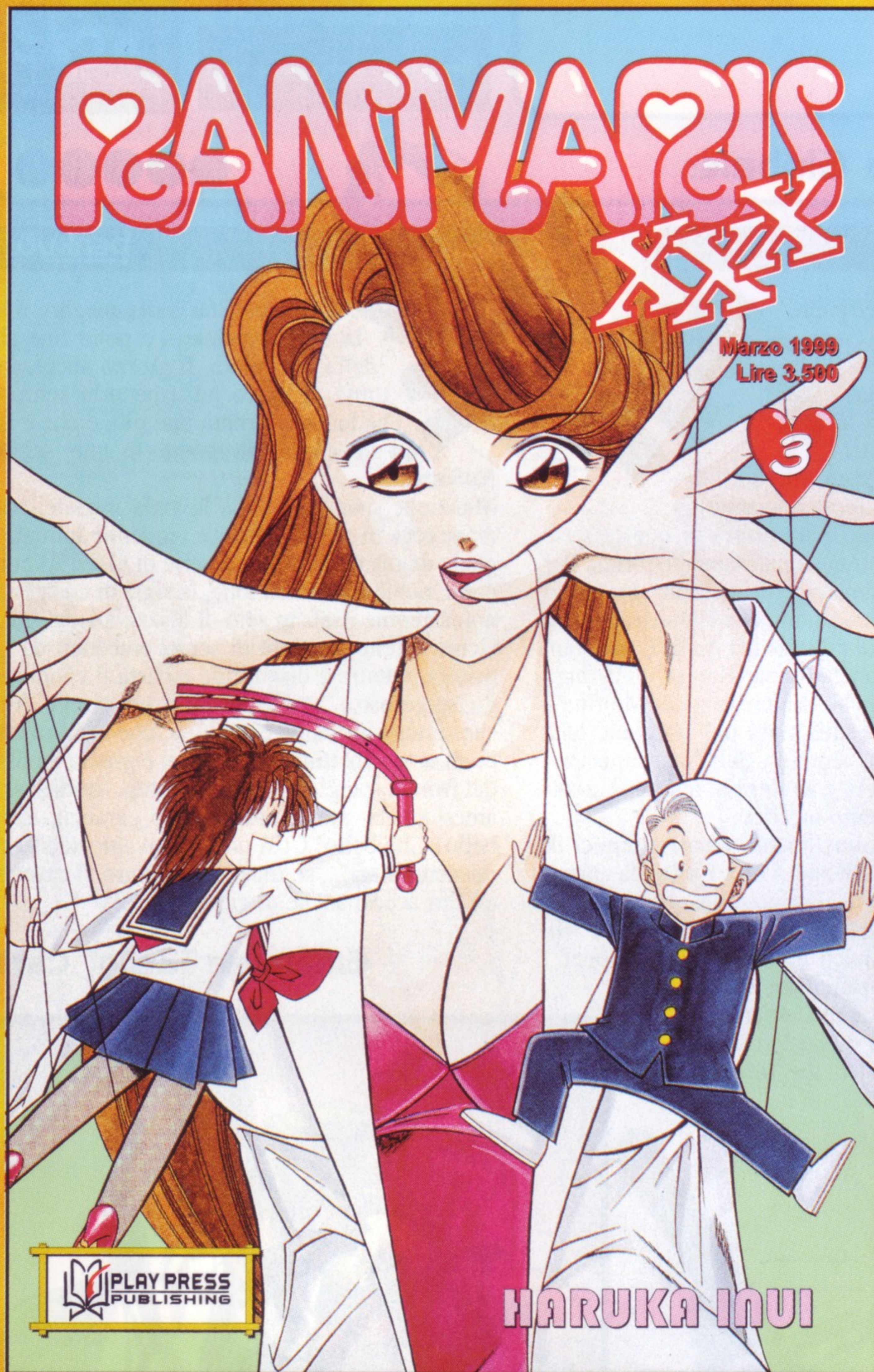
Superati i primi episodi, l'atmosfera di questa serie TV diventa ancor più strana e palesemente ibrida. Per tener compagnia ai nostri eroi entrano in gioco Suzuka, letale pupattola-samurai con classica spada di legno nipponica, e la simpaticissima Aisha Clan Clan, un mezzo felino del pianeta Kataar-Kataar, dalla forza erculea e dai modi sguaiati. La presenza di Melfina a un certo punto sembra addirittura imbarazzante, una Rei Ayanami mancata, simbolo del "sacro-mistero-inutile-e-palloso", ombra e zavorra in attesa di assolvere chissà quale supremo incarico.

Uno degli episodi più intelligenti, amari e atipici di Outlaw Star è quello dedicato a Jim. La banda approda su un bel pianetino e il ragazzetto, gironzolando per la città (una miscela assurda tra Milano Anni '70, NeoTokyo, Roma barocca e vegetazione "Monet") incontra una bella ragazzina e se ne innamora. Tutti i giorni si danno appuntamento al parco ma la piccina in realtà è una loro avversaria. Nel tremendo scontro di fine puntata, l'Outlaw Star ha la meglio, distrugge la nave avversaria e pone fine alla vita della sua pilota. Il giorno successivo Jim torna al parco ad aspettarla senza sapere che lei non tornerà mai più, e che è stato lui ad ucciderla (il mondo è uno schifo, Jim NdSam).

Menzione speciale merita la sigla iniziale, composizione rock di ottima fattura e sequenze animate e disegnate degne delle migliori serie di OAV. Al contrario, come richiede la tradizione, la sigla di coda è statica e noiosa come i sabato sera di Frizzi. Discutibili, ma di sicuro effetto, i cambi di scena preceduti da colpi di pistola, mentre è discutibile e basta il character design, spigoloso e "verticale" all'inverosimile. A farne le spese maggiormente è Melfina, che sembra un manico di scopa spettinato e... oh, mi è giunto un dispaccio dal fronte: -raggiunto accordo- stop. -trattasi semiasse anteriore dx- stop. -ordiniamolo garanzia- stop. Che bello! Che bello! Così potrò nuovamente sfrecciare a duecentodieci!... sì, ma con le cinture, il casco in testa e i fari accesi anche di giorno, però!

Emanuele "Zelig" Carbone

La pagella

Animazioni	8
Disegni	6
Musiche	10
Trama	7
Regia	8
Doppiaggio	-

la POSTA! di benkyo!

Birbe birbe birbe!!! Questa non ce la dovevate fare! Avete comprato anche il numero tre! Ma allora vi piace? E' la rivista più bella d'Europa, eh? Siamo o non siamo i più fighi redattori dell'Universo? Siamo o non siamo i più simpatici, adorabili, profumati redattori che abbiate mai conosciuto? Non per niente siamo i redattori di "Limoni&Mandarini Tutto L'Anno"! Grazie per i continui consigli sugli innesti per una piantagione migliore di Ananas Vietnamiti (pericolosi ma ottimi se raccolti con giudizio!)! Un giorno andremo a Linea Verde e saremo lieti di presentare il nostro capolavoro: la benzina al limone verde! Economica (per un litro bastano 25 mila tonnellate di limoni), versatile (ottima per una rinfrescante limonata), pulita (sgrassa fino in fondo il motore anche alle basse temperature) ed ecologica (perché il vostro fottuto motore si gripperà in pochi secondi, così dovrete usare per forza i mezzi pubblici!!!)! Ci vediamo in Tivù, con Fazzuoli, Limiti, Rispoli e il magico Cucuzza!!!

NON TE LO MERITI!

Ah! Finalmente trovo in edicola una rivista che sazi la mia sete di sapere su manga e animazione giapponese; erano anni che attendevo un simile evento. Non basta una rivista, ma anche un CD pieno di materiale... E' troppo: non lo meritiamo!!! Perdonate la mia felicità e passiamo subito alle presentazioni. Chi vi scrive è un ragazzo di 15 anni, manga/anime fan che ha apprezzato molto il primo numero della vostra rivista e il materiale ad esso allegato [...] (il resto dei complimenti ve li risparmiamo, siamo in un momento di profonda umiltà! NdR)

Ed eccovi le mie domande:

1) Se l'ultima puntata di Sailormoon 5 è stata adattata (per non dire censurata) perché quando hanno riproposto tutte le serie su Italia 1 mancava la quinta serie?

2) Che cosa mi potete dire a proposito dei simulatori d'affetto giapponesi? Ne potreste includere qualcuno sul vostro CD?

3) Potreste pubblicare tutto il materiale che avete su Dragonball GT?

4) Farete un corso su come disegnare un manga?

5) Mi potreste indicare il procedimento che viene impiegato per realizzare un'animazione? Tutti i frame sono disegnati a mano o si fa utilizzo del computer?

6) Perché non pubblicate la vostra rivista ogni mese?

Non capisco perché avete chiamato squallido Bt'X, a me non sembra tanto brutto.

Siete mitici

Claudio Mezzina di Casarano (LE)

E' vero! Non ve la meritate! Nessuno se la merita, neanche noi! Mondo infame! Governo ladro! Non bastava una rivista! Anche il CD! Abbiamo fame! Vacillator si sta ingozzando di noccioline americane come Super Pippo! Ed è pronto a rispondere insieme agli altri supereroi, Superstrunz, Superciuk e quel pallone gonfiato di Supersantos:

1) Perché non vuoi dire censurata, figliolo? Diamo a Cesare quel che è di Cesare. Pensa quanta gente ha potuto sfamare la propria famiglia con il denaro guadagnato sforbiciando le Sailor. Il fatto che non abbiano trasmesso tutte le serie, è per una questione di coerenza. I Simpson ti sembrano trasmessi seguendo un filo logico? E Lupin, "l'incorreggibile" Lupin? La coerenza innanzitutto.

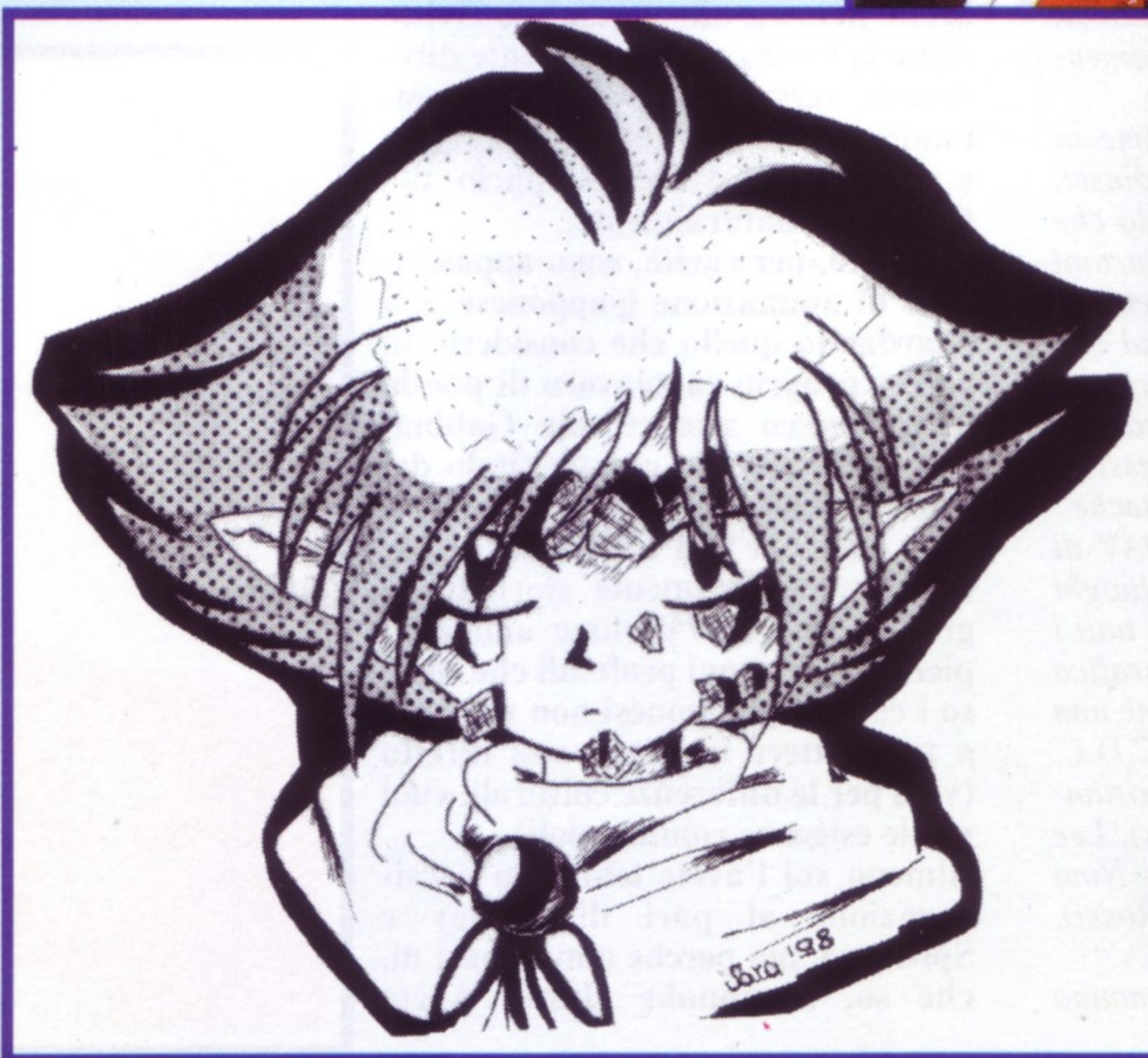
2) I simulatori d'affetto, fra i quali Tokimeki Memorial, sono giochi demoniaci che, se fatti girare al contrario, trasmettono conferenze stampa di Pippo Baudo. Le tipe virtuali ti fanno gettare il sangue per un fottutissimo appuntamento, tanto che alla fine ti viene più voglia di corcarle de mazzate che sbaciucchiartele. Comunque, per informazioni, filmati e demo NON ti azzardare a comprare la rivista specializzata in giochi hentai PlayX, perché sei minorenne!

3) Ah, ah, ah! E secondo te chi dovrebbe andare a ripescare nei nostri dedalici archivi il materiale da te citato? Sappi che abbiamo già perso molti valorosi fratelli in imprese del genere. Le notti ventose ci sembra ancora di udire le loro urla disumane. Comunque alla prossima morra cinese che faremo per scegliere il prossimo che dovrà avventurarsi, terremo in considerazione la tua richiesta.

4) Probabilmente sulla rivista che non devi comprare. Se sei fortunato, potrebbe anche fare una capatina su benkyo! un giorno lontano...

5) Un'animazione è una semplice sequenza di disegni che fatti scorrere velocemente danno l'impressione di movimento all'occhio umano. Il computer può essere utilizzato, ma l'apporto dei disegni realizzati a mano è, almeno per il momento, insostituibile.

6) Perché noi almeno un mese di vacanza su due dobbiamo farlo, no? Altrimenti come potremmo sfruttare al meglio la nostra Ferrari? E il chopper dove lo mettiamo?

Per Bt'X, beh, è sempre una questione di gusti! Ti ricordiamo che le nostre sono sempre opinioni, magari ci sono anime che noi adoriamo e che a te fanno schifo! E' normale.

Grazie per i complimenti, ciao!

La lettera del mese

Gentile redazione di benkyo,

Lorenzo è il mio nome, sono un ragazzo molto intelligente, appassionato di manga ed anime. Vi dico subito che la vostra rivista mi è piaciuta molto perché rappresenta noi giovani, che costruiremo il domani. Quando il domani verrà, il mio domani sarà, con i miei poteri io salvo il futuro dell'umanità.

La maggior parte del mio tempo la impiego a combattere le forze del male, ma sono comunque riuscito a sondare il vostro CD: molto interessante (soprattutto il filmato in cui un individuo va a pisciare) (la gogna por lo screanzato NdVac), è bello sapere che c'è ancora qualcuno che consulta le proprie feci (finalmente qualcuno che mi capisce... NdZelig), ma nella Tana delle Tigri lui di nascosto entra piano e poi con sorpresa assale tutti, il tigre.

Avete poi accennato ad una possibile pubblicazione di H2 del maestro Mitsuru: spero per voi che sia vero altrimenti vi farò entrare in una valle di lacrime, e state certi che lo farò. Concludo dicendo che Noritaka fa ridere e che Malmsteen rimane il più grande di tutti (il metallo trionferà...)

Lorenzo Carta di Sinnai (CA)

Loreeenzo, Loreeenzo quand'è che smetterai di ciucciare la colla?

Dirty Pair

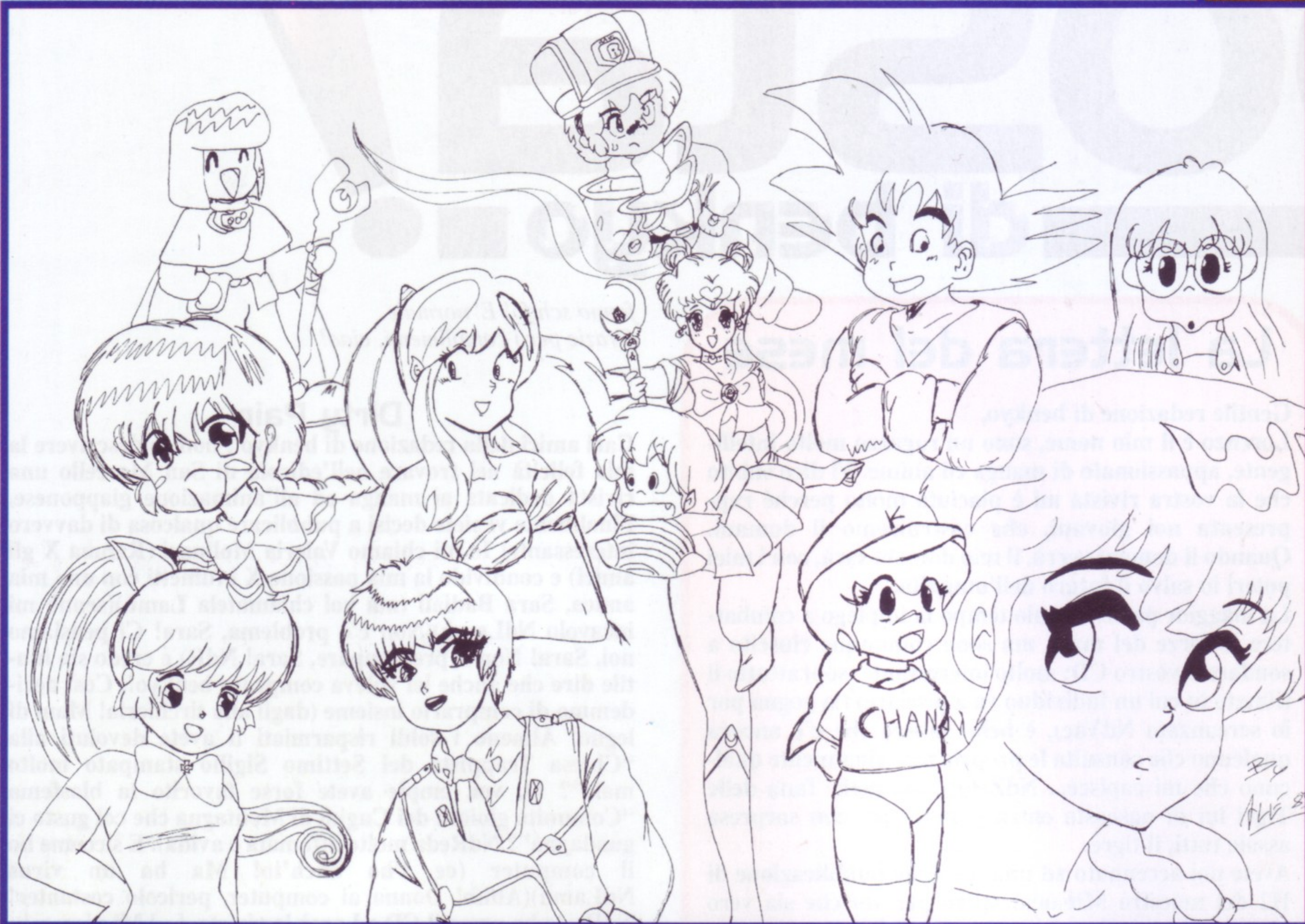
Cari amici della redazione di benkyo!, non so descrivere la mia felicità nel trovare nell'edicola di San Marcello una rivista dedicata ai manga ed all'animazione giapponese. Finalmente vi siete decisi a pubblicare qualcosa di davvero interessante! Io mi chiamo Valeria Molinari (Ranma X gli amici) e condivido la mia passione X i fumetti con una mia amica, Sara Badiali (ma voi chiamatela Lamù)(sennò mi incavolo NdLamù)(Non c'è problema, Sara! Ci pensiamo noi, Sara! Non ti preoccupare, Sara! NdR) è credo sia inutile dire che anche lei voleva comprare benkyo!. Così decidemmo di comprarlo insieme (dagli alla tirchieria! Mani di legno! Almeno i soldi risparmiati li avete devoluti alla "Chiesa Trappista del Settimo Sigillo stampato molto male"? O, voi, empie avete forse favorito la blasfema "Comunità gioiosa dei Cugini di Montagna che col gusto ci guadagna"? NdReda molto affamata e avida). E siccome ho il computer (ce l'ho anch'io! Ma ha un virus NdLamù)(Ahhh! Donna al computer, pericolo costanter! NdR), io ho preso il CD e Lamù la rivista. [...] Mi piacerebbe farvi qualche domandina:

1) Su quale canale sono stati trasmessi i seguenti cartoni animati: Oh, mia Dea!, Landlock, Tenchi Muyo in Love,

Merry Christmas

Flavia Lucchini

Alessia Poliandri
Roseto degli Abruzzi
Teramo

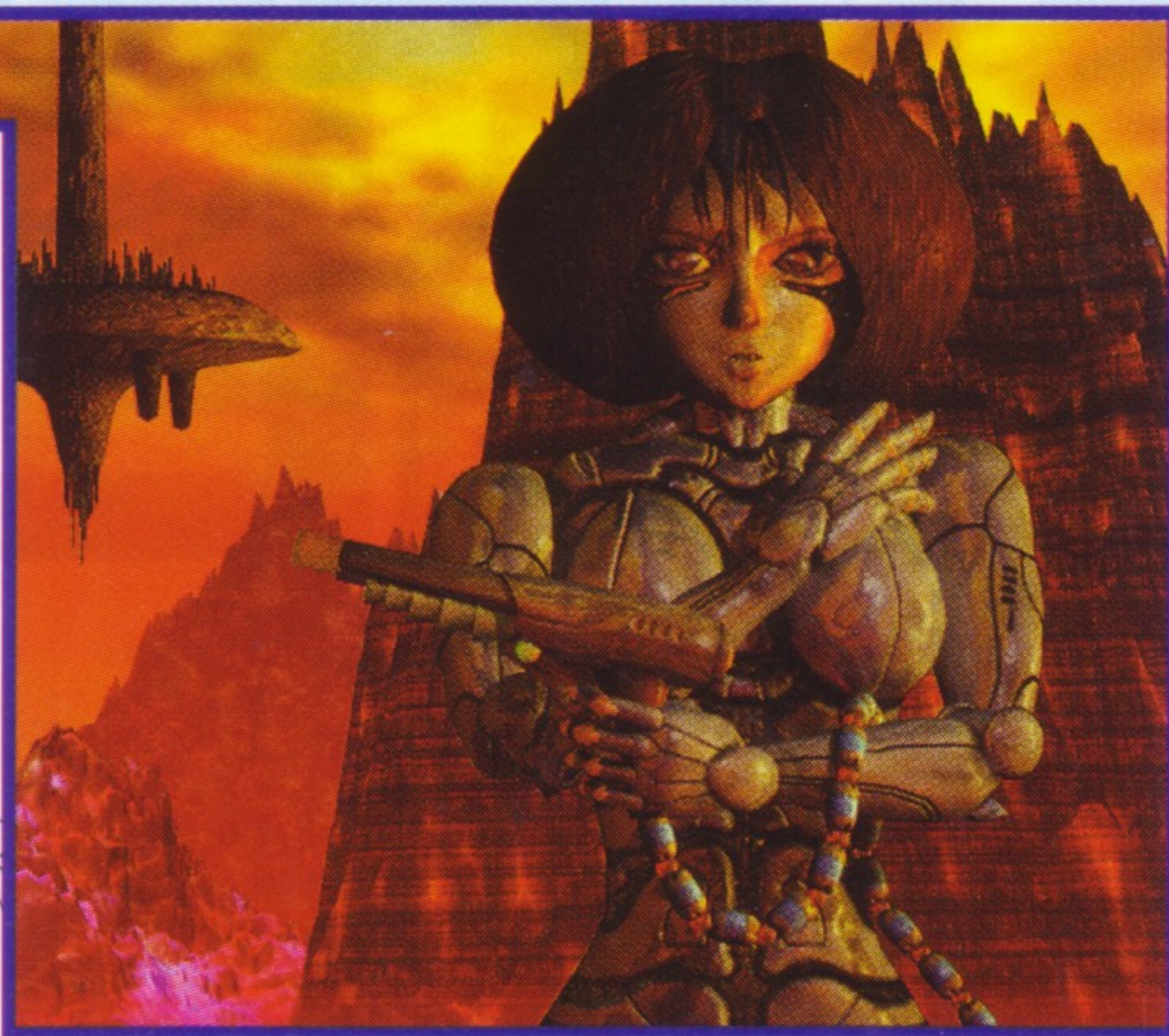
Fabio

Bastard!!, Pretty Samy e Mermaid's Forest?
2) Davvero ci sarà la serie animata di Tekken, o forse ho capito male? Se ci sarà: quando verrà trasmessa la prima puntata? Quanto durerà? Da quante serie sarà composta? Chi sono i personaggi? Avrà la stessa grafica del videogioco? Chi saranno i doppiatori?
3) Che cosa sono i moduli Kiss? Non sono mai riuscita ad aprirli!
4) Esiste un videogioco dei seguenti anime: Ranma 1/2, Slayers, Rayearth, Jajauma quartette e Bastard!! ?
5) Quando usciranno le videocassette con le puntate inedite di Slayers e Rayearth?
Concludo dicendo che vi perseguiterò ancora con le mie domande e che vi scriverò ogni mese. Bye! Bye!
Valeria "Ranma" Molinari & Sara "Lamù" Badiali di San Marcello (AN)

P.S. Vorrei tanto che pubblicaste il mio disegno, ci conto!
P.P.S: Mi piacerebbe che metteste delle immagini di manga che conosco anch'io, grazie!

Care Valeria e Sara, sappiate che la nostra fame, rispetto alla nota precedente, è aumentata in maniera inversamente proporzionale al nostro buon umore: Zelig ha gran voglia di sgranocchiare il pizzetto di Vacillator, per placare Totoro gli abbiamo dovuto dare in pasto il fratello Ubaldo e Mendo ha fatto un gesto estremo: ha mangiato le arachidi che odia profondamente! Quindi non rispondiamo più... delle nostre azioni.
1) Forse non ti è molto chiara la situazione degli anime in Italia: tranne per le serie televisive che propone la Mediaset, JTV, Rai, TMC e le TV locali, esiste un mercato parallelo che propone in videocassetta OAV (Original Anime Video, cartoni esclusivamente pensati per il mercato delle videocassette) e Film che molto molto raramente riescono ad arrivare sul circuito televisivo. Naturalmente, in videocassetta puoi trovare quasi tutte le serie trasmesse in TV ed anche alcune inedite. I cartoni a cui fai riferimento non sono mai stati trasmessi in televisione, ma sono reperibili presso fumetterie o videoteche.
2) Come detto nel numero 2, esiste una serie di 2 OAV di Tekken, in vendita, in una sola videocassetta, nei loschi luoghi sopra menzionati. Nel cartone sono presenti più o meno tutti i personaggi di Tekken 3; non ha decisamente la stessa grafica del videogioco (anche perché è vettoriale) ma i disegni non sono malaccio, per i doppiatori ci sono tutte stelle della C.D.C. (cooperativa che cura il doppiaggio di molti film "importanti"). Ti diciamo a caso: Kazuya (Massimo De Ambrosis), Lee (Sandro Acerbo), Anna Williams (Isabella Pasanisi), Nina Williams (Cristina Boraschi), Jack-2 (Alessandro Rossi), Michelle (Georgia Lepore).
3) Ehm... Ehm... per aprirli hai bisogno del programmino PlayKiss che si trova nel CD-Rom. Cosa sono... sono dei giochi d'intrattenimento in cui puoi cambiare d'abito i tuoi eroi preferiti.
4) Sì, sì, sì, NO, sì. In genere si trovano per Super Nintendo, PlayStation e Sega Saturn.
5) Per Slayers, dovresti già avere avuto risposta, Rayearth, forse, dopo la serie TV.
Concludiamo dicendoti che devi metterti in fila, c'è già mooooolta altra gente prima di te che ha fatto questa minaccia.

P.S. Sappi che il tuo disegno ha imbrattato le divine mani di Zelig, il quale insospettito ha sniffato la polvere e ne ha sperimentato le sue doti medicamentose, debellando la sua allergia al carbonio K-40, esclamando: "Potevo rimanere offeso!"
P.P.S. E che ne sappiamo noi che manga conosci? E sì che abbiamo messo una cimice in ogni camera dei nostri lettori... ma non riusciamo a capire quello che dicono. Quei maledetti insetti ci hanno tradito. L'unica cimice buona è la cimice morta!

VIVA L'ITALIA!!!

Spettabile redazione di Benkyo, sono un vostro lettore da circa 15 minuti, il tempo di vedere la rivista in edicola, comprarla, dare un'occhiata al (bel) cd rom e, in parte, leggerla. "In parte", perché la trovo... di parte (scusate il gioco di parole)! Quanti di voi hanno visto al cinema La gabbianella e il gatto (tutti NdR)? Ve lo chiedo perché ho un dubbio.
Molte persone che gestiscono riviste come la vostra sono totalmente direzionate verso quello che sta diventando oggetto di fanatismo esagerato e spesso ingiustificato: parlo del Giappone, naturalmente.
Anche io, per carità, sono appassionato di animazione giapponese, ma guardando quello che considero un vero e proprio capolavoro di poesia (mi riferisco sempre alla Gabbianella), ho pensato che un titolo del genere meritasse ben più di una semplice citazione nell'editoriale.
L'Italia ha finalmente sfornato in grande stile un "cartone animato" pieno di messaggi profondi che spesso i cartoni giapponesi non riescono a trasmettere in modo così diretto (vuoi per le differenze culturali, vuoi per le esigenze commerciali).
Almeno voi l'avete tenuto in considerazione al pari di Disney e Spielberg, ma perché non al pari di, che so, Mononoke Hime? Avete ragione se mi rispondete "la nostra è una rivista di animazione giapponese", ma vorrei che per una volta un'iniziativa in questo campo da parte nostra fosse motivo d'orgoglio! Siamo italiani c*o! (yeah! NdR)**
Per il resto credo proprio che continuerò ad acquistare Benkyo, è una rivista che il suo lavoro in campo nipponico lo sa fare (grazie, molto obbligati NdR).
Tanti saluti e in bocca al lupo!
Lorenzo Caputo di S. Marta della Molina (NA)

Ehm, la nostra è una rivista d'animazione giapponese... No, come scusa fa un po' pena. Siamo completamente d'accordo con te. Non abbiamo giustificazioni se non che i nostri lettori quando acquistano benkyo! s'aspettano una rivista che parli di manga e animazione giapponese. Anche a noi è piaciuto La gabbianella e il gatto, ma un giudizio non potevamo esprimerlo nel numero 2 della rivista, perché il cartone ancora non l'avevamo visto. Adesso ti diremmo anche che Mu Lan fa cagare e che Il Principe d'Egitto "non c'è male ma c'è troppo computer" (no, troppe canzoni! NdUby). Comunque noi apprezziamo il cinema d'animazione qualunque sia la sua forma e nazionalità, non per niente ai tempi andati, quando eravamo parte della redazione di Animania prima versione, lodammo Guano, un divertentissimo cartone francese, così come Lava-Lava, sempre francese e sempre di Federico Vitali, adoriamo I Simpson, Wallace & Gromit, la serie americana di What a Cartoon, troviamo abbastanza divertenti Beavis & Butthead, e altri. Il problema è che l'animazione non è un genere ma una tecnica. Ad esempio, non si potrebbe chiedere ad una rivista di cucina italiana di parlare di cucina giapponese! E' importante non fossilizzarsi e saper apprezzare un prodotto a prescindere dalla provenienza, questo è un consiglio universale, ma c'è anche da dire che una rivista in un mercato del genere deve saper mostrare un argomento in modo valido, quindi è necessaria una certa "specializzazione". Per quanto riguarda l'orgoglio italiano, c'è, non ti preoccupare... FRATE-ELLIII D'ITA-ALIAAA...

- Il mito tra i miti, testimone imparziale delle nostre antiche gesta: ***Bart Izumi***!!!!!!!!! di Livorno. Siamo molto contenti di

Anna Gennaro - Torino

Clara "Bart Izumi" Bertolini - Livorno

sapere che continui a seguirci, avremmo voluto farti un colpo di telefono ma tu non c'hai mai dato il numero e noi non usiamo più questi mezzi preistorici, noi gridiamo a squarciagola convinti del buon risultato. Da fonti certe sappiamo che Babbo Natale nei periodi di vacanza (ovvero tutto l'anno tranne Natale) è dedito alla pesca a strascico e con la dinamite, mentre la Befana l'abbiamo vista al TG1 coinvolta in un giro d'usura e prostituzione. Se stanno insieme? C'hanno provato, ma al loro primo bacio l'unico dente della Befana è rimasto impigliato nella fetida barba di Babbo Natale che, bestemmiando come un turco ed inneggiando alla Pepsi, ha scaraventato la vecchietta strepitante in una betoniera. Ora è contenuta in un fantastico pilastro del G.R.A. di Roma. Sappi che Maddalena Vadacca ha deciso di fare la pubblicità dei confetti lassativi per contrastare efficacemente Cinzia De Carolis che fa la pubblicità del caffè, prodotto notoriamente astringente. La serie TV di Utena è effettivamente in mano alla MediaSet, Utena si chiamerà Ursula. P.S. - Il pelo del tuo gatto ha fatto venire l'allergia a tutta la redazione! Anche noi ti odiamo con amore, ciao!

- ***Giancarlo Siracusa*** di Porto Empedocle (AG): il problema della distribuzione nelle edicole dei paesi è risaputo, ti consigliamo di rompere di più le scatole al tuo edicolante. Per adesso non è prevista una "campagna abbonamenti" per benkyo!, magari prova da qualche distributore libraio (due ci forniscono le classifiche italiane).

- ***Nicola Vaglio*** di Orbassano (TO): per installare i file Kiss devi "semplicemente" copiarli in una cartella. Comunque il tutto può funzionare anche semplicemente da CD. I file delle "bamboline" devono essere lasciati così come sono (compressi), dato che il programma li decompatta in memoria.

- ***Giampaolo Polverino*** di Salerno: Nel CD metteremo la rubrica della video posta quando ce la manderete. Il Nostro CD è concepito per i lettori da 156x in su. Non li avete? Contattate il vostro alieno di fiducia! Per uscire dalla demo di Puyo-Puyo hai quattro possibilità: a) fracassa il monitor con la tua capoccia, vedrai che non apparirà più nulla sullo schermo. b) minaccialo con violenza, veemenza e convinzione, potrebbe intimorirsi, se non funziona prova a sputare sullo schermo. c) ti tocchi! d) premi il tasto RESET del tuo computer oppure stacca l'interruttore generale del condominio. Anna Marchesini doppiava sicuramente il ragazzino con il falco in Supercar Gattiger. Ciao Ciao!

- ***Michela Mura*** di Udine: Come ti è venuta l'idea che c'è bisogno di Internet per consultare il nostro CD? Per poterlo vedere occorre avere un "browser" (un programma per visualizzazione di pagine di Internet), non il collegamento. Tra l'altro nelle ultime versioni di Windows 95 o 98 è di serie ed è Internet Explorer ma, comunque, a partire da questo CD non ne avrai bisogno.

- ***Gabrielle Grunnman*** di Pavullo nel Frignao (MO): Finalmente riceviamo una lettera da una canadese a dimostrazione del respiro internazionale della nostra opra, dell'unione dei popoli, dell'unione europea e della consapevolezza cosmica che non siamo soli nell'universo! (ehm... è canadese, sì, ma c'ha scritto dall'Italia! NdTotoro)(queste sono solo sottigliezze e contorsionismi cerebrali NdR). Come dizionario di Giapponese c'è l'economicissimo Vallardi, ma, dato che tu ce ne hai chiesto uno buono, non te lo consigliamo. Au Revoir!

SALUTONI per:

Antonio Carriero di Salice Salentino (LE); ***Jamy*** di Villafranca di Verona: vuoi più protagonisti maschili sul CD-Rom? Ma ci siamo noi, piccola!; ***Alex Baglioni*** di Perugia; ***Elisa Zanoni*** di Nuvoleto (BS): ***Anna Gennaro*** di Torino: speriamo che già dal secondo numero i tuoi desideri siano stati realizzati. Un saluto speciale, inoltre, per la simpaticissima ***Ke Min*** e al fratello ***Ke Tong*** de "La Grande Muraglia" di Salerno, il nostro ristorante cinese preferito e a ***Tonia*** del "Demetra" di Pontecagnano, la nostra brasserie preferita. A ***Luca Signorelli & Chiara Pacilli***, conduttori di Stereonotte su Radio 2 RAI, compagni di viaggio della notte, ad ***Antonello*** e ***Tiziana Lombardi***, alle sorelle ***Francesca*** e ***Chiara De Lisio*** di Roma (e Buenos Aires).

La lettera più bella di questo mese è quella di: Alessia Poliandri - Roseto degli Abruzzi - Teramo

Scrivete, scrivete, scrivete a:
benkyo!
c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34 00192 Roma
E-mail: ***playpres@uni.net***

Valeria Molinari - San Marcello (AN)

Annunciazioni

> Mi piacerebbe vedere pubblicato il mio indirizzo perché cerco amici di penna:
Alessia Poliandri, Via Taranto 5, 64026 Roseto degli Abruzzi (Teramo).

> Compro diverse videocassette a L. 15.000 cad. (tranne DBZ della De Agostini che compro a L. 10000). I titoli che cerco sono: Orange Road dal 2° numero in poi, Dragonball Z (Edizione De Agostini) n°7 e n°9, Sakura Mail, Il Destino di Kakugo. Acquisto anche fumetti: Alita n° 1 (a L. 4.000) e City Hunter n° 6.
Vendo i Video CD di Lupin III - Il Castello di Cagliostro a L. 40.000 e di Invasion High School [Hard] a L. 30.000, le videocassette de Il Mistero della Pietra Azzurra (Edizione Bim Bum Bam Video) n°3, 4, 6 a L. 15.000 cad. Ed infine vendo card e poster di diversi manga con prezzi tra le 500 e le 3.000 Lire l'uno. Quest'annuncio è valido solo per lettori di Milano e dintorni:
Giorgio Acerbi, P.za Gabriele Rosa 9, 20139 Milano, Tel. 0257400262.

> Sono Marzia e ho 15 anni, se siete fan di Luca Laurenti (ma non è necessario) e di fumetti Made in Japan, soprattutto Rumiko "Ranma 1/2" Takahashi, scrivetemi. Ciriciao!
Marzia Fatarella, Via Virgilio Talli n° 170, 00139 Roma.

> Vorrei corrispondere con un sacchetto pieno pieno di amichetti e amichette che come me venerano il mondo dell'animazione made in JAP:
Pietrangelo "Yattaman" Cara, Via Amsicora 14, 09048 Sinnai (CA), Sardegna, Italia, Europa, Terra, Sistema solare, via lattea 18.

> ***Daniele Simonetti*** ha 16 anni e cerca amici/amiche con cui corrispondere via Internet. L'indirizzo è roluchet@tin.it

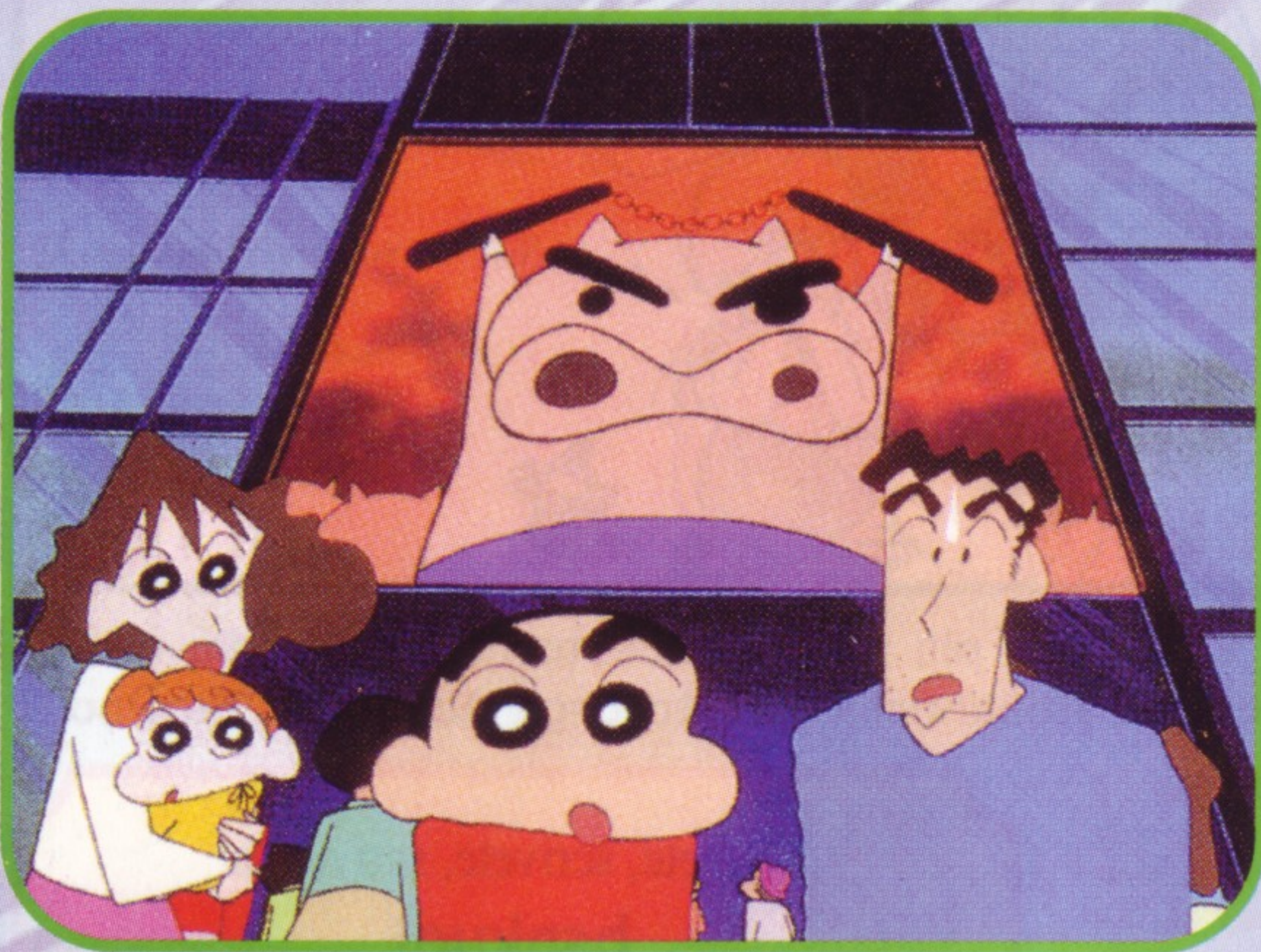
> Compro tutti i Fivelandia dal numero 1 al numero 8 (possibilmente su cd gli ultimi, quali il 7 e 8 che so che esistono in questo formato) ad eccezione del numero 4 già in mia dotazione. Aspetto inoltre i 45 giri o delle registrazioni di Tutti in campo con Lotty, Palla al centro per Rudy, Che famiglia è questa Family, Millie un giorno dopo l'altro e tanti altri titoli per completare la mia collezione di sigle che ormai sorpassa le 300 canzoni. Massima serietà. Il mio indirizzo:
Gabriele De Paola (16 anni), Corso Traiano 28/15, 10135 Torino, Italy
Inoltre sono disposto a corrispondere con chiunque voglia scrivermi e sia appassionato di manga, preferisco ragazze dai 14 ai 18 anni.

> Nonostante abbia già 23 anni è solo da poco tempo che mi interesso dei Manga: ciò che ha destato la mia attenzione è soprattutto il modo in cui ogni personaggio viene caratterizzato, dal disegno al linguaggio. Gradirei volentieri consigli da altri lettori/trici che vorrebbero corrispondere con me attraverso la rivista, la posta o via e-mail (la mia è Marcodoom@hotmail.com) anche per scambio di opinioni.
Marco Mascia

> Ho 23 anni, sono appassionato di manga, anime, giochi di ruolo e computer (ma anche di altro, of course...), non ho il collegamento ad Internet, quindi eventuali E-Mail non saranno accettate. Sono invece bene accette telefonate, lettere, filmati su cassetta, dischetti o cd, ma anche visite di persona, sopratutto se siete belle ragazze! (naturalmente per tutto il delirio sto scherzando). Il mio recapito è:
Matteo Marotta, Via del Lavoro 4, 06065 Passignano S.T. (PG), tel 075-828451

> Ciao a tutti da Mihoshi, sono una ragazza di quindici anni e sono un'appassionata di manga, vorrei corrispondere con altri/e ragazzi/e a cui piacciano, il mio manga preferito è Tenchi Muyo.
Paglia Elisa
Via Andromeda 17
Cassina dè Pecchi (Mi)
pagliami@tin.it

nel prossimo numero...

Crayon Shin-chan ©Y.Usui/Futabasha-Shinei-TV Asahi

Crayon Shin-chan

Signore e signori, ecco a voi il bambino più pestifero e spregiudicato di tutta l'animazione giapponese: sta arrivando... si chiama Shinnosuke, e sconvolgerà la vita di voi tutti! Tratto dal popolare manga di Yoshito Usui (pubblicato in Italia su "Manga" della Planet Manga), Shin-chan ha al suo attivo parecchi film e OAV, oltre a una serie TV di gran successo. Scoprite tutto sul prossimo numero!

Lost Universe ©Kanzaka-Yoshinaka/Kadokawa Shoten/TV Tokyo-SoftX

Silent Moebius ©Studio Tron-Kadokawa Shoten/Bandai Visual-Sotsu Agency-TV Tokyo

Silent Moebius

La serie TV tratta dal manga di Kia Asamiya! Seguite la lotta dell'AMP contro i Lucifer Hawks, creature infernali decise (tanto per cambiare) a rendere la vita difficile agli esseri umani. Katsumi Liqueur, Lebia Maverick, Kiddy Phenil, Nami Yamigumo, Yuki Saiko, Lum Chen, Rally Cheyenne: questi i nomi delle sette psico-eroine che affronteranno i demoni in quest'appassionante avventura. Non mancate!

Lost Universe

In altre parole, Lina & Co. nello spazio.
Lost Universe è l'ultima serie TV di quei malati di mente che hanno dato vita a Lina Inverse, Naga, Gourry, Amelia e tutta l'allegra combriccola di Slayers. Questa volta però si cambia: niente più ambientazioni Fantasy, si va tutti nello spazio! Venite a esplorarlo con noi!

Gasaraki

Robot psichici e teatro tradizionale giapponese. Possono queste due cose, apparentemente così diverse, avere qualcosa in comune? Evidentemente sì, dato che è su questi due elementi che è basato Gasaraki, la nuova serie TV che sta appassionando il Giappone.
Ottimi disegni e animazioni da urlo... riuscirà a stabilire un nuovo parametro di confronto per le serie TV? Scopritelo fra due mesi su queste pagine!

Gasaraki ©Sunrise

Per Daltanious bim-bum-ba-le-giù...

Ricordate la sigla di Daltanious? E quella di Trider G7? E quella di Ken Falco? Jeeg? Lulù l'angelo dei fiori? Arale? Candy Candy? Sapete cosa hanno in comune? Erano cantate tutte dai Superobots o dai Rocking Horse.
Nel prossimo numero potrete gustarvi una splendida intervista a Douglas Meakin, il creatore di entrambi i gruppi musicali!